3

I SETTE CALICI FATATI

CLAUS LENTHE

uno sguardo nel buio

PER CHI HA GIA' LANCIATO
UNO SGUARDO NEL BUIO

Librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-195-5
Titolo originale: «Die sieben magischen Kelche oder das Geheimnis des verbotenen Tempels».
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1984, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching, per il testo e le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

I SETTE CALICI FATATI

scritto da Claus Lenthe
illustrato da Robert Fietzek
tradotto da Marina Molinari

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Indice

Presentazione . . . . . pag. 5

Istruzioni per il Narratore . . . . . » 9

1. Prologo . . . . . » 14

2. Nella piramide . . . . . » 27

3. Passaggi, Scale, Pozzi ecc. . . . . » 84

4. I mostri . . . . . » 101
   4.1. Il Demone . . . . . » 101
   4.2. Il Lucertosauro . . . . . » 105
   4.3. L'Idra . . . . . » 106
   4.4. Il Coboldo Lupino . . . . . » 109
   4.5. Il Krakonte . . . . . » 110
   4.6. Il Maru . . . . . » 113
   4.7. Gorgon, la scimmia gigantesca . . . . . » 115
   4.8. Il Nosferatu . . . . . » 117

Personaggi già esistenti . . . . . » 120

Cartografia . . . . . » 123

Lista delle abbreviazioni . . . . . » 132

Presentazione

Uno sguardo nel buio è un gioco che mette in scena l'avventura, un'avventura dove il protagonista sei tu.

Partecipare a questo gioco significa creare un Personaggio e guidarlo tra le difficoltà e i pericoli che si possono incontrare in un mondo sconosciuto e affascinante come quello dell'avventura fantastica. È un genere di racconto che vanta una lunga tradizione romanzesca e letteraria, dall'*Odissea* a *Il signore degli anelli,* passando per l'*Orlando furioso* e *I Nibelunghi;* ma questa volta tocca a te decidere le mosse e guidare il tuo eroe nell'incalzare della vicenda, sarai tu a decidere quali sono le sue armi e il suo equipaggiamento, a decidere il percorso, le tattiche, gli alleati, a valutare la pericolosità degli avversari.

Tutto ciò è possibile grazie a un sistema di regole molto precise, che hanno lo scopo di creare intorno al tuo Personaggio uno scenario il più possibile verosimile e coerente: per essere avvincente, anche il fantastico deve assomigliare alla realtà.

Tutto ciò che ti serve per entrare in questa nuova dimensione di gioco lo trovi nella **Introduzione all'avventura fantastica,** che comprende i libri e i materiali necessari per poter lanciare **Uno sguardo nel buio.** In questo gioco sono necessari due tipi di giocatori: alcuni Personaggi (Avventurieri, Guerrieri, Maghi, Nani, Elfi), i quali si

muovono nella vicenda spinti dal desiderio di avventura e senza conoscere ciò che li aspetta; e un Narratore, il quale invece conosce perfettamente tutti i retroscena della vicenda, dispone di una mappa dei luoghi ed è soprattutto l'arbitro della situazione. Il gioco si svolge in forma di dialogo tra il Narratore e i Personaggi: ad ogni mossa dei Personaggi, ad ogni loro decisione, ad ogni loro attacco, il Narratore risponde rivelando l'esatta disposizione dei luoghi, la presenza o meno di trappole o altri trabocchetti, recitando la parte del «cattivo» di turno, indicando tempi e distanze... insomma fornendo tutti gli elementi per costruire la cornice narrativa entro cui i Personaggi portano avanti l'azione.

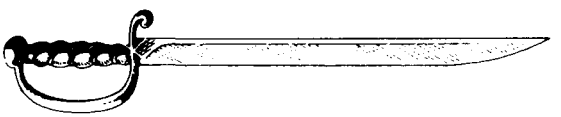
Come vedi, più che di partecipare a un gioco si tratta di raccontare una storia, una storia dove il protagonista sei tu. Ti sembra troppo impegnativo? Non ti preoccupare, i due volumi contenuti nella **Introduzione all'avventura fantastica** ti guidano passo dopo passo in questa nuova dimensione, ricostruendo minuziosamente il mondo fantastico che fa da cornice all'avventura: si tratta del mitico continente di Atlantide, un luogo che non esiste ma dove tutto è possibile, un territorio sconfinato come la fantasia e popolato di ogni sorta di esseri reali e immaginari. Quando avrai preso un po' di confidenza con le regole che governano **Uno sguardo nel buio,** sentirai sempre più il bisogno di addentrarti in questa nuova di-

mensione: potrai farlo da solo, inventando nuove ambientazioni sempre più complesse, oppure acquistando i volumi con le singole avventure, come questo che stai leggendo. In questo caso fai attenzione a due cose:

1) le avventure sono di due tipi, **Da solo** o **In gruppo;** le prime possono venir condotte da un Personaggio solitario, senza bisogno del Narratore, le seconde necessitano di un Narratore e di alcuni Personaggi, insomma di un gruppetto di persone intenzionate a passare una serata nel mondo del fantastico;
2) le avventure sono classificate secondo una scala di difficoltà che corrisponde al Livello di esperienza raggiunto dai Personaggi: chi ha già affrontato diverse avventure può misurarsi con quelle di Livello da 5 a 10, i principianti faranno bene a orientarsi su quelle di Livello da 1 a 4.
   Entrambe queste caratteristiche sono indicate sul retro della copertina.

Il libro che stai leggendo, *I sette Calici Fatati,* è ad esempio un'avventura **In gruppo** per 3/5 Personaggi di Livello 1/4, ed è quindi un'avventura abbastanza semplice. Ciò significa che può essere affrontata anche da Personaggi con una certa esperienza, che siano usciti sani e salvi ad esempio dai pericoli della *Locanda 'Al Cinghiale'* o dalla *Foresta senza ritorno,* ma contemporaneamente va

benissimo come banco di prova per dei Personaggi alle prime armi.
Se hai intenzione di partecipare al gioco solo come Personaggio, interrompi qui la lettura di questo libro. Il testo che segue è riservato al Narratore, il quale provvederà a svelare i particolari della vicenda al momento opportuno. Anche le mappe non devono cadere sotto gli occhi dei Personaggi, i quali devono riportare sui loro Fogli di Orientamento solo le indicazioni che via via ricevono dal Narratore.
Conoscere in anticipo tutti i luoghi e tutti i segreti non farebbe che togliere gusto all'avventura.



Istruzioni per il Narratore

Probabilmente questa è la seconda o terza avventura che ti capita di condurre in veste di Narratore, quindi cerca di aver pazienza se ci dilunghiamo ancora su quelli che sono i tuoi compiti specifici. Il fatto è che il Narratore ha molto più lavoro da fare che non i Personaggi, e questo dipende dal fatto che deve conoscere perfettamente le regole di base e l'ambientazione di ogni singola avventura. Per essere veramente il signore del gioco, è assolutamente necessario che sia in grado di *prevedere* tutti gli esiti possibili di una determinata situazione; non è un Narratore molto attendibile quello che ad ogni mossa dei Personaggi è costretto a consultare febbrilmente il libro delle regole. Detto questo, vediamo qualcuno dei problemi pratici che possono presentarsi durante quest'avventura.

Innanzitutto il Narratore deve leggere accuratamente il *Prologo,* in modo da acquistare confidenza con l'antefatto della vicenda; così potrà rendere plausibile l'ambientazione e non perdere di vista il filo narrativo che ne guida lo sviluppo. Siccome il *Prologo* andrà poi letto o raccontato ai Personaggi, sarà bene che il Narratore preveda delle eventuali critiche, o richieste di chiarimenti che potranno essergli rivolte.

Successivamente il Narratore dovrà studiare attentamente la cartografia relativa ai luoghi dove

si svolgerà l'azione; anche qui bisognerà prendere in considerazione tutti i possibili itinerari che i Personaggi potranno seguire, apprendendo contemporaneamente tutte le informazioni sui singoli ambienti e soprattutto quelle riservate al Narratore. Risulterà chiaro così che non tutti i pericoli previsti devono necessariamente capitare addosso ai nostri eroi; ci sono itinerari più sicuri e altri meno sicuri. D'altra parte ci sono anche parecchie situazioni in cui un Narratore accorto può evitare ai Personaggi delle mazzate che potrebbero risultare fatali, dando qualche discreto suggerimento o facendo in modo che trovino qualche elisir, o un filtro magico, o aiutandoli in altre maniere.

Normalmente un Narratore che si appresta a lanciare **Uno sguardo nel buio** desidera anche lasciar volare la sua fantasia e il suo gusto dell'avventura. Può essere quindi che voglia strutturare in maniera secondo lui più interessante lo svolgimento della vicenda; da questo punto di vista è libero di intervenire a suo piacimento, basta che non dimentichi che una storia, anche fantastica, deve sempre poggiare su una logica interna. In ogni caso, anche senza voler inventare nuovi mostri o nuovi trabocchetti, il Narratore avrà bisogno di tutte le sue risorse fantastiche per rappresentare alla mente dei Personaggi l'ambiente in cui si svolgono le singole scene. Le informazioni che vengono fornite in questo libro si limitano alle cose essenziali; è ovvio che una statuetta, un

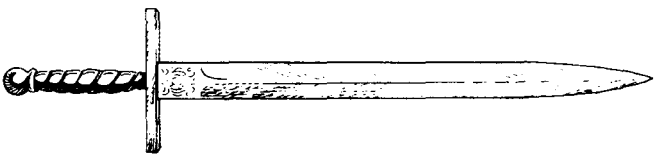
armadio, un tavolo o una sedia possono presentare delle caratteristiche che non dipendono esclusivamente dal materiale di cui sono fatti. In questo senso il Narratore dovrà offrire ai Personaggi molto di più di quello che trova nelle descrizioni, che sono semplici indicazioni di partenza, eventualmente anche aggiungendo o modificando dei particolari.
Quanto ai mostri, non è detto che debbano saltar fuori proprio nel momento che qui viene suggerito: il Narratore con un po' di esperienza sa benissimo che i Personaggi reagiscono spesso in maniera imprevedibile, e quindi dovrà essere sempre pronto a improvvisare, modificando accortamente il quadro della situazione. Le previsioni sul comportamento dei Personaggi, che compaiono ogni tanto nelle *Informazioni riservate al Narratore,* vanno quindi considerate come semplici ipotesi e suggerimenti.
È importante ancora una volta precisare il ruolo del Narratore. Per certi versi è dotato di un potere assoluto su ciò che accade in Atlantide, ma non è comunque mai il nemico dei Personaggi. Anzi, dovrebbe essere una specie di amico, dotato di capacità di preveggenza, ma che non si comporta mai in maniera rigida e burocratica: il gusto di guidare un'avventura consiste anche nel vedere i propri Personaggi uscire, con abilità e soddisfazione, da una vicenda complicata! Questo non significa rendergli la vita troppo facile e appianare

tutti gli ostacoli, soprattutto quando si ha a che fare con delle vecchie volpi. Il Narratore dovrebbe condurre la vicenda in modo che i Personaggi siano sempre all'erta e provino qualche brivido, ma senza rimetterci la pelle. L'ideale sarebbe che tutti arrivassero alla fine sani e salvi, stanchi ma felici, ma questo il Narratore non può garantirlo: siamo nel regno dell'avventura, mica dell'operetta...

Insomma: aiutare i Personaggi quando ne hanno realmente bisogno, e rendergli la vita dura quando tutto fila troppo liscio.
Ricapitolando: prima di cominciare il gioco il Narratore deve leggere attentamente tutte le informazioni relative all'avventura; poi deve fotocopiare le mappe e le carte in modo da averle sott'occhio durante il gioco. All'inizio del gioco dovrà poi controllare che tutti i partecipanti conoscano le regole fondamentali, e in caso contrario dovrà riassumerle brevemente.

Sarà bene fare un elenco dei Personaggi, segnando i nomi, le armi, i punteggi di combattimento e tenendolo sempre aggiornato. I giocatori possono scegliere i loro Personaggi dalla lista di quelli già esistenti (che si trova in fondo al libro); oppure possono crearli dal nulla stabilendo con i dadi le loro caratteristiche. I giocatori devono avere alcuni Fogli di Orientamento, gomma e matita; e sarà bene che scelgano tra di loro un cartografo abba-

stanza in gamba per disegnare gli ambienti e il percorso.
Un'ultima cosa: è importante il modo in cui il Narratore comunica le informazioni di cui è in possesso, soprattutto le *Informazioni particolari.* Non bisogna lasciarsi prendere la mano e mettersi nell'ottica dei Personaggi: certe cose vanno rivelate solo quando ad esempio, nell'ambiente sarà stata fatta abbastanza luce, o un Personaggio si sarà deciso a frugare nell'angolo giusto, e così via. Ma ora basta, è tempo di introdurre i nostri amici nel vivo dell'azione...



1. Prologo

Felix deve avere qualcosa, si disse Jan Rasmussen guardando la larga schiena del cavallo baio e osservando il gioco dei muscoli. Questo dondolio... come di un cammello... oppure... Ad un tratto Jan si accorse d'aver soltanto sognato; lentamente riaffiorava alla realtà. Ma il leggero dondolio non accennava a smettere, accompagnato da un terribile senso di stordimento. Gli pareva anche di sentire delle voci. Avrebbe preferito continuare a dormire, ma infine trovò il coraggio di aprire gli occhi: per prima cosa, alla luce di una torcia, vide l'incerto contorno di una trave enorme. Poi, girando la testa di lato, due uomini, una ragazza e un nano che si intrattenevano a voce bassa, accoccolati per terra su delle stuoie. Un po' più lontano quattro o cinque persone stavano giocando a dadi. C'era odore di sale, di catrame e fumo.

Jan Rasmussen si svegliò di colpo. Ovunque si trovasse, non era certamente nel letto della locanda in cui avrebbe dovuto svegliarsi. Locanda? Ora capiva la ragione del suo stordimento. Era stato tutto quel vino che...

«Ah, finalmente!» borbottò qualcuno vicino a lui. Jan girò la testa e si accorse di essere coricato su un'amaca tesa tra due grosse travi, poi vide un uomo di mezza età. Aveva una magnifica barba rossastra ed era steso su un'amaca accanto alla

sua. L'uomo lo stava osservando curiosamente, ma senza ostilità.
«Ormai pensavamo che ti saresti perso tutta l'avventura» disse bonariamente, e gli fece l'occhiolino giocherellando con la barba.
«Che... quale avventura?» balbettò Jan. «Ma... dove sono?»
«Ah, ah, ah!» rise un terzo uomo avvicinandosi all'amaca di Jan e facendola dondolare vigorosamente. Era un giovanottone muscoloso, con dei grandi mustacchi e lunghi capelli neri raccolti in una treccia. Indossava soltanto un perizoma. «Ho già visto più di un ubriacone dimenticare tutto al momento di pagare, ma un Personaggio che non sa più di partecipare ad una spedizione..»
«Ma io non so davvero di cosa state parlando» piagnucolava Jan, scuotendo la testa quasi per cacciare la nebbia dal cervello. «Sono venuto a Festum assieme a mio fratello Miro su incarico di nostro padre, che fa il fabbro a Norburg, per comperare del metallo. Avevamo concluso la nostra commissione e volevamo pernottare alla locanda "Il serpente di mare"..»
«Una bettola infame, ma almeno l'albergatore è una persona a modo» lo interruppe quello con la barba rossa. «A proposito, mi chiamo Magnus Maurenbrecher e quello là è Chadir. E tu, come ti chiami?»
«Jan... Jan Rasmussen» rispose Jan distrattamente. «Miro deve essere già salito in camera...

Miro, Mirooo... sei qui?» Aveva alzato un po' la voce e si guardava attorno con aria interrogativa. Alcuni uomini e persino i giocatori di dadi lo guardarono, ma nessuno rispose.
«Non credo proprio che tuo fratello sia qui» disse Magnus Maurenbrecher. «Oltre a te ci sono un paio di nuovi che prendono parte alla spedizione. Ho già dato il benvenuto a tutti: tra loro non c'era nessun Miro...»
«Maledizione!» esclamò Jan, battendo il pugno destro contro la mano sinistra. «Ma... forse a quest'ora sta già ritornando a Norburg con il ferro. Chissà cosa dirà nostro padre...»
«Tu ci stavi raccontando una storia» intervenne una ragazza; era snella e graziosa, con gli occhi scuri come i suoi capelli corti. Indossava una tunichetta che, lasciandole libere le braccia e le gambe, era stretta ai fianchi da una cintura in cui era infilata una corta spada. Si trattava della ragazza che prima sedeva nel gruppo sulle stuoie. Ora tutti si erano alzati per avvicinarsi all'amaca di Jan.
«Mi chiamo Kim Shayenne» continuò la fanciulla, e fece anche le presentazioni dei due uomini e del nano.
Per Jan era una vera fatica ricordare tutti i nomi, ma alla fine ci riuscì. Il primo, un giovanotto dai capelli neri, slanciato ed elegante, era il principe Arno von Sturmfels; l'altro, anch'egli ancora giovane, veniva chiamato Trutz Trondelhoff, e con il

suo metro e ottanta d'altezza e i capelli biondi sciolti assomigliava molto a Jan Rasmussen. Il nano, infine, si chiamava Rabilont.
Siccome tutti lo guardavano impazienti, Jan si schiarì la voce, guardò ancora una volta Kim, che trovava assai seducente, e proseguì la sua storia.
«Veramente non c'è poi molto da raccontare» riprese. «Dunque, come ho già detto, mio fratello Miro era andato a dormire; io invece sono sceso al bar della locanda per bere ancora un boccale di birra».
«O due, oppure sette!» lo interruppe Chadir, facendo rimbombare la sua risata.
«No, no» lo rassicurò Jan diventando rosso, cosa che gli seccò oltremodo. «Raramente riesco a bere più di un boccale grande. Ma c'erano due uomini al tavolo vicino al mio. Mi hanno invitato a bere del vino assieme a loro e continuavano a riempirmi il bicchiere, e m'impedivano in tutti i modi d'alzarmi appena accennavo a farlo, e . . .»
«Che tipi erano?» chiese il principe Arno.
Jan li descrisse: uno era piccolo e grasso, con una cappa di pelle; l'altro era magro e più vecchio, con il viso rinsecchito e lo sguardo penetrante. Si chiamavano Wulf e Garth e non avevano detto i loro cognomi.
«Ora capisco tutto» fece Magnus. «I due reclutano occasionalmente gente su incarico di Storrebrandt, e non hanno certo la mano leggera. Abbiamo avuto già qualche noia con loro».

Gli altri annuirono; tutti, al contrario di Jan, ne sapevano qualcosa.
«Povero Jan» disse Kim accarezzandogli la testa. Anche se c'era nella sua voce una sfumatura di scherno bonario, trapelava tuttavia molta compassione e anche una certa preoccupazione.
Jan era tutto confuso. «I due mi hanno fatto il nome di Storrebrandt. Poi hanno parlato di coppe magiche, e del fatto che si cercano persone per salvare Atlantide da un immane pericolo. Chi vuole collaborare - hanno detto - non avrà da pentirsene: a questo provvederà il ricco commerciante Storrebrandt, che ha organizzato una spedizione nelle paludi del Sud per... Ehi, un momento! Non sarò mica io...»
«E invece temo proprio di sì, biondino» replicò Kim, passandogli ancora una volta la mano sui capelli. Ma si fermò, per tastare un punto sulla nuca: faceva male, e Jan si contrasse senza volerlo.
«Questi furfanti! Non solo l'hanno completamente ubriacato, ma per maggior sicurezza gli hanno anche assestato un bel colpo in testa. Così hanno intascato la provvigione prima che si svegliasse. Aspetta, questo ti farà bene». La ragazza estrasse un piccolo flacone da una tasca della tunica, gli sollevò i capelli e versò alcune gocce di un liquido sul bernoccolo. Jan provò un intenso bruciore, che si trasformò presto in una piacevole sensazione di freschezza.

«Grazie» mormorò Jan.
«La faccenda non potrebbe essere più chiara» disse Trutz Trondelhoff, convenendo con la ragazza. «Poi lo hanno scaricato a bordo. Immagino che al tuo rientro avrai qualche conticino da saldare con quei due. Ma non credo che li rivedremo così presto a Festum».
«Cosa?! Sono su una nave?» chiese Jan sbalordito. E improvvisamente si accorse del dondolio, che aveva del tutto dimenticato.
«Certo. A bordo. Perché, non l'avevi capito?» disse Rabilont, il nano, rompendo così il suo silenzio; il suo volto tradiva un'espressione ironica. «Ti trovi a bordo della *Regina di Festum* e siamo in alto mare. Il prossimo scalo è il porto di Brabak; da lì si procederà prima a cavallo e poi a piedi attraverso le paludi e la foresta vergine, fino al confine del Regno delle Ombre. La nostra meta è la città santa di H'rabaal».
«Io . . .» cominciò Jan, ma Kim lo interruppe.
«Certo che nessuno ti può costringere a venire con noi! Ma dal momento che già ti trovi qui, forse la cosa potrebbe anche essere divertente. E chissà che non ti piacciamo anche noi, come compagni di questa avventura . . .»
«In questo caso, dovrebbe almeno saperne un po' di più» osservò Magnus. «Qualcosa ti avranno già detto certamente i due ingaggiatori, comunque ascolta. Narra una vecchia leggenda che esisteva una volta in Atlantide una grande spada magica,

chiamata la Spada delle Sette Virtù. A quei tempi, soltanto alcuni tra gli eroi più valorosi erano in grado di servirsene, e si dice che fino ad oggi non sia ancora nato ad Atlantide un nuovo eroe capace di brandirla. Per evitare che cadesse nelle mani delle Forze del Male, i Maghi di Atlantide ne hanno fuso il metallo, con il quale hanno formato sette Calici Fatati. I Calici sono stati nascosti con la massima cura in luoghi diversi, e sorvegliati rigorosamente. Perché, qualora fossero nuovamente riuniti la spada potrebbe rinascere in un Fuoco Magico».
Fece una pausa per tagliare un pezzo di tabacco da masticare, e Kim proseguì al suo posto.
«Tuttavia le Forze del Male sono riuscite, nel corso dei secoli, ad impossessarsi dei Calici, uno dopo l'altro» disse. «E sono passate poche lune da quando anche il sesto Calice è stato rubato nella lontana Notmarck. Tre sentinelle hanno inseguito i ladri fino a H'rabaal, ma hanno dovuto fare marcia indietro quando sono stati assaliti dai Maru e dai Krakonti».
«E il settimo Calice» intervenne un uomo dai capelli bianchi e una lunga tunica rossa, che si era avvicinato senza farsi notare «il settimo Calice era in possesso del commerciante Storrebrandt . . .»
«Quello che ha parlato è il Mago Rakorius» sussurrò Kim all'orecchio di Jan.
«. . . e ora si trova qui a bordo, sotto la mia custodia. Il rischio al quale andiamo incontro è che le

Forze del Male rifondano la Spada delle Sette Virtù e la impieghino contro Atlantide, nel caso che non riuscissimo ad impedirlo. Ma noi dobbiamo correre questo rischio ad ogni costo. Perché il settimo Calice racchiude in sé un potere speciale: se lo si getta assieme agli altri sei nel Fuoco Magico pronunciando la formula magica "Sette coppe, sette mappe, lungo tempo siete sparite, ritornate da dove venite", allora la Spada delle Sette Virtù non rinasce, e i Calici ritornano magicamente ai nascondigli segreti dai quali erano stati rubati. Dovresti venire con noi, ragazzo. Ci servi». Jan, che già da tempo si era messo a sedere nell'amaca, saltò giù. «Prima vado a prendere un po' d'aria per schiarirmi le idee» mormorò, «poi si vedrà».

Gli altri lo lasciarono passare, ed egli si allontanò dal gruppo. Kim avrebbe voluto seguirlo, ma Rakorius la trattenne per un braccio. «Quello di cui ha bisogno ora è di digerire tutta questa faccenda» disse sorridendo paternamente alla ragazza. «Per altre cose, di tempo ne avrete quanto vorrete più avanti».

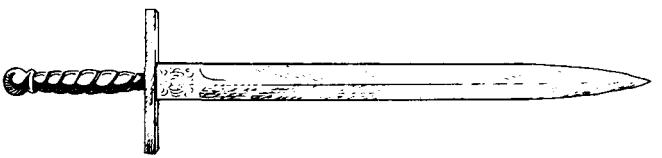
Due lune sono trascorse da quel memorabile risveglio di Jan Rasmussen. Da allora, con l'aiuto di Kim, egli si è fatto una ragione della propria sorte e si è inserito nel gruppo dei Personaggi. Sono stati tempi duri, quelli trascorsi; duri per tutti. Ma è stato anche tempo d'avventura e occa-

sione per mettere a prova le proprie capacità: ora vi attende un'impresa ancora più difficile.
Cerchiamo prima di ricordare gli avvenimenti. Un giorno, quando la *Regina di Festum* era ancora in mare aperto e il porto di Brabak era soltanto un punto sulla carta nautica, avete incrociato la nave del re negromante Morda e siete riusciti ad impedire che le Forze del Male impiantassero in Atlantide un nuovo covo di Demoni. Alcuni di voi sono ritornati coperti di gloria, mostrando con orgoglio il ricco bottino di monete d'oro e d'argento, di gioielli e d'ogni sorta di oggetti preziosi. Altri non hanno avuto purtroppo la stessa fortuna e hanno perso la vita in combattimento. Ma chi di voi è tornato ha potuto curare le sue ferite e riposare durante le giornate tranquille a bordo della nave: ora guarda al futuro e ha di nuovo sete d'avventura. Avete fatto molte esperienze, e i tesori conquistati vi hanno permesso di comperare, nei bazar di Brabak, pozioni magiche o armi più perfezionate; per quanto generoso possa essere lo stimato commerciante Storrebrandt nel finanziare questa spedizione, voi non siete stati i soli ad essere ingaggiati, e poi, in fin dei conti, lui non gradirebbe di passare il resto dei suoi giorni in miseria ...
Non ricordate certo volentieri la tetra città di Brabak, piena di furfanti e mercanti imbroglioni. Bisognava tenere gli occhi sempre ben aperti, e saper menare le mani: quelli ti rubavano letteral-

mente il cavallo da sotto la sella. Ma in qualche maniera ce l'avete fatta a comperarvi un cavallo, un buon equipaggiamento e a lasciare la città sani e salvi. E avete cavalcato a lungo, finché i cavalli non hanno cominciato ad affondare nella melma e avete dovuto prendere le bisacce dei viveri sulle spalle e mandare indietro gli animali e le guide indigene.
Il resto del percorso è stato un inferno. Pareva che miriadi di zanzare volessero succhiarvi anche l'ultima goccia di sangue; un sole inesorabile mandava raggi che sembravano lingue di fuoco; i mostri delle paludi abbrancavano ogni tanto uno dei vostri, per risucchiarlo nelle viscere della terra. Talvolta riuscivate a procedere solamente costruendo a fatica delle zattere con tronchi d'albero. E li avete stramaledetti tutti quanti: Storrebrandt, il quale se ne sta comodamente a casa, seduto sui suoi sacchi di denaro millantando, tra un buon sigaro e un bicchiere di vino pregiato, i suoi benefici a favore di Atlantide; gli eroi da osteria che ai tavoli delle bettole di Festum vantano eroici combattimenti con draghi e orchi; e persino i vostri compagni, che hanno avuto la sfortuna di soccombere durante il viaggio. Eppure, in un modo o nell'altro, avete superato tutto: le paludi, che pareva non finissero mai; la foresta vergine, con le piante carnivore e fameliche belve in agguato; gli attacchi degli Aquilanti e dei Dragoni Volanti, orribili creature che non vi lasciava-

no in pace nemmeno di notte, e che preferivano precipitare con le ali infiammate nei fuochi da campo piuttosto che mollare qualcuno dei vostri compagni dai loro artigli assassini.
Ecco finalmente stendersi davanti a voi la città santa di H'rabaal, posta in una valle tra le più ridenti ed amene del mondo. Ma voi sapete bene che questa tranquillità è solo apparenza. Vi siete tenuti nascosti durante il giorno, per scivolare poi di notte, eludendo le sentinelle, dentro le mura. Ora le mura e le fortificazioni esterne della città sono alle vostre spalle.
Davanti a voi si erge la piramide del tempio. Acquattati nel buio, state ad ascoltare con l'orecchio teso i passi delle sentinelle che fanno la ronda: sono ben lontane dal sospettare che proprio qui sotto, tra i fitti cespugli che crescono ai piedi della piramide, ci possa essere qualcuno. Sapete qual è la vostra missione, e uno di voi ha nascosto nel bagaglio il settimo Calice Fatato. Non dimenticate quello che il Mago Rakorius vi ha detto ripetutamente in tutte queste settimane: gli altri sei Calici sono nascosti in sei diverse stanze del tempio, sorvegliati da mostri raccapriccianti, ma li dovete assolutamente trovare. Quando raggiungerete il grande atrio del tempio - riconoscibile dalla gigantesca statua sacra, alla cui bocca si può giungere con una scala - salite solamente se avrete trovato gli altri sei Calici. Solo attraverso la bocca della statua si accede al Fuoco Magico che può

salvare Atlantide oppure annientarla. E inoltre questa è l'unica via per poter abbandonare il tempio. Avete solo questa possibilità per recuperare i sei Calici trafugati e per impedire che il settimo cada in mano alle Forze del Male.
E pensate a quanto Rakorius vi ha detto circa i Calici: quello che avete con voi è soltanto l'ultimo, e non ha valore alcuno senza gli altri. I quali possono donare forza, oppure toglierla. Tre dei Calici sono in grado di trasformare del vino magico - altrimenti di nessuna utilità - in un Filtro capace di restituire l'Energia Vitale perduta a chi lo beve. Gli altri tre Calici producono l'effetto contrario, trasformano il vino in veleno: chi assaggia perde immediatamente 1D6 di Energia Vitale. Tutti i Calici perdono dopo l'uso, e per il resto dell'avventura, le loro proprietà magiche. Non è possibile distinguere i Calici tra di loro; bisogna provarli. Siate prudenti, poiché nessuno sa a quale tipo appartenga il Calice che avrete trovato. E non dimenticate la formula magica che dovete pronunciare quando getterete tutti i Calici nel Fuoco Magico: "Sette coppe, sette mappe, lungo tempo siete sparite, ritornate da dove venite".



Ci siamo. Il sole è già calato oltre l'orizzonte e dovete sfruttare il buio della notte. Presto, salite i gradini della piramide. E senza fare rumore!
Chi non ha ancora lanciato il dado per scegliere il Personaggio, lo dovrebbe fare ora; oppure può prenderne uno già esistente. Ma presto, prima che albeggi ...

2. Nella piramide

Zona 1: Ingresso

Informazioni generali:
È un locale di piccole dimensioni, profondo circa m 7,5 e aperto sul lato occidentale (vedi Carta n. 1 in fondo al libro).

Informazioni particolari:
Il pavimento, le pareti e il soffitto sono di blocchi di pietra. Quasi tutta la parete est della stanza è occupata da un'enorme scultura che rappresenta una testa di leone. Il leone porta un anello al naso del diametro di circa un metro, mobile e che serve da battente. Ma la testa del leone è impressionante: gli occhi, invece di essere senza vita, fissano i Personaggi con estrema intensità.

Informazioni riservate al Narratore:

> Il Leone è imparentato con la Sfinge, ma è più piccolo e meno potente. I costruttori del tempio lo hanno catturato secoli addietro e qui murato. In questo modo si può vedere soltanto la testa che, coperta da una maschera di bronzo, ha l'aspetto di un battente. Se i Personaggi azionano il battente (cosa che richiede una certa forza: Prova di Forza), il pavimento si spalanca e i Personaggi precipitano in un pozzo profondo. Se invece viene loro l'idea di porre una domanda al Leone, che sembra vivo, sarà

una Prova di Fascino a decidere se otterranno risposta o meno. Se i dadi sono favorevoli, il Leone dirà loro che esistono due possibilità di accesso al tempio, e svelerà qual è la via più facile; prima bisogna però sciogliere il seguente enigma:

Non si vede.
È difficile da trovare.
È utile all'iniziato.
Spesso apre vie sconosciute.

Risposta: una porta segreta. I Personaggi possono tentare di indovinare per tre volte. Se l'enigma viene sciolto, alcuni blocchi di pietra della parete nord si aprono e lasciano libero accesso ad una scala che conduce in basso; se invece i Personaggi non indovinano è come se avessero azionato il battente: il pavimento si spalanca e scivolano nel ripido pozzo.

Zona 2: Cella

Informazioni generali:
La stanza (che si trova al secondo piano sotterraneo) misura m 9x6 ed è alta 3. Presenta sul soffitto un'apertura di un metro quadrato circa: si tratta dell'uscita dal ripido pozzo a piano inclinato che la collega con l'alto. Sul lato sud c'è una porta.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra. Il pavimento è ricoperto in gran parte con della paglia sparsa, che è ammucchiata invece sotto l'apertura del pozzo. Fa buio. La porta è a inferriate, ha l'aspetto massiccio ed è chiusa dall'esterno da enormi spranghe che sono inaccessibili ai nostri. Nella parte superiore della parete ovest vi sono cinque condotti d'aerazione, del diametro di cm 10x10; troppo piccoli, quindi, per una persona che volesse sgattaiolare da quella parte. Nella stanza fa freddo e ristagna un odore fetido. Dell'acqua scende qua e là lungo le pareti, e alcuni fruscii nella paglia indicano che i Personaggi non sono soli.

Informazioni riservate al Narratore:

Se i nostri amici, com'è da supporre, sono arrivati in questa stanza precipitando lungo il pozzo, il Narratore dovrebbe per prima cosa controllare la loro condizione: assicurarsi cioè che, oltre agli inevitabili lividi, non sia successo qualcosa di peggio. A ciò serve una Prova di Abilità +3. Chi non riesce al primo tiro, può provare una seconda volta, ma la Prova sarà più difficile: 1D20+5. Se il lancio fallisce ancora, il Personaggio deve determinare quanti Punti vengono detratti dalla sua Energia Vitale: 1D6+1. Il fruscio nella paglia non nasconde alcun pericolo: sono soltanto topi e ratti che si

danno alla fuga appena qualcuno dei Personaggi cerchi di localizzarne la provenienza. Sotto la paglia i nostri trovano scheletri di malcapitati che li hanno preceduti, e che hanno dovuto pagare con la vita l'ingresso nei confini sacri del tempio. Vicino agli scheletri non ci sono tesori, li hanno già portati via altri, assieme alle armi, alle armature e filtri magici. Soltanto due ducati d'argento e un tallero, finiti chissà come in una fessura tra le pietre, sono sfuggiti all'attenzione delle Sentinelle del Tempio. Se i Personaggi non vogliono fare la fine di chi li ha preceduti, devono trovare una via d'uscita da questa stanza. E qui si presentano tre possibilità. La prima è la porta ad inferriate; ma è talmente massiccia e insuperabile, che la normale Forza dei Personaggi non è sufficiente per scardinarla o togliere le spranghe. Ci vorrebbe un elisir di Forza o qualche intervento magico. Una seconda e assai complicata possibilità è rappresentata dal pozzo lungo il quale i nostri sono precipitati. Con Forza e Abilità adeguate (Prove di Forza e Abilità) è possibile risalire il ripido piano inclinato. Poiché le pareti di pietra sono molto lisce, i Personaggi dovrebbero spiegare bene al Narratore in quale modo intendano risalire (un'idea potrebbe essere quella di conficcare il coltello tra una pietra e l'altra, per avere un punto d'appoggio). Ad un'altezza di circa 5 m i

nostri amici capiranno che l'impresa avrà successo, perché in questo punto il pozzo incrocia un cunicolo (per informazioni più dettagliate vedi Pozzo R). A causa della estrema difficoltà di questa risalita, il Narratore può e dovrebbe far tentare più volte le Prove di Abilità e di Forza. Infine - terza possibilità - i Personaggi possono trovare una via d'uscita osservando attentamente da dove fuggono ratti e topi. E allora scopriranno che i blocchi di pietra del lato nord sono estremamente friabili e pieni di fessure. Il Narratore dovrebbe ricompensare chi dichiara di voler tentare in questa direzione. Così, provando a dare dei colpi con una spada, una lancia o qualcosa di analogo, si vedrà che in questo punto un blocco di pietra è stato sostituito con sassi e malta. Non è quindi impresa difficile allargare l'apertura che dà su un passaggio alto circa 1,20 m e largo 1. (Passaggio B).

Zona 3: Dimora del Nosferatu

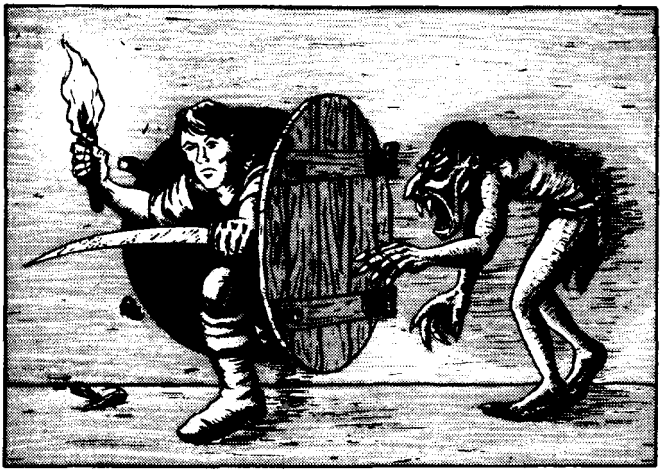
Informazioni generali:

La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 4,5x6 ed è alta 2,5. C'è una piccola porta rotonda nel lato sud, mentre altre due porte si aprono rispettivamente sui lati ovest ed est.

Informazioni particolari:
La porta del lato sud è simile ad una botola (diametro: m 1,2). È rinforzata in ferro e chiusa in due punti da cunei di legno. Le porte delle pareti ovest ed est sono di quercia massiccia e pure rinforzate in ferro. All'inizio dell'avventura le due porte sono sprangate. La stanza è buia e maleolente come la zona 2. Qui non c'è paglia sul pavimento, mentre vi sono resti di scheletri umani. Sulla parete est, verso sud, c'è un supporto assai rudimentale con due pali sporgenti, tra i quali è stesa un'amaca.

Informazioni riservate al Narratore:

> Il locale è al contempo nascondiglio e stanza da letto del Nosferatu. L'esistenza di questo vano e dei passaggi segreti che vi conducono è stata completamente dimenticata dai Signori del Tempio; naturalmente ignorano anche la presenza del Nosferatu e questi si guarda bene dall'attirare l'attenzione su di sé. Egli si nutre prevalentemente di ratti, ma non disdegna anche Personaggi se riesce a catturarli. Inoltre possiede la chiave della porta ovest, che conduce alla Caverna degli Orchi. Questi ultimi lo tollerano, anche perché il sangue d'Orco non piace al Nosferatu, che sa rendersi utile con regali occasionali - oggetti di valore rubati - e informazioni di un certo interesse. Il comportamento del Nosferatu si adegua al rumore di



passi che sente avvicinarsi al suo rifugio. Se i Personaggi si avvicinano da est, crede siano i Signori del Tempio che hanno scoperto l'esistenza della stanza. In questo caso se la batte dalla porta ovest. Se i nostri provengono da ovest, pensa siano gli Orchi ed è quindi più facile sorprenderlo. Se invece entrano attraverso il passaggio segreto da sud, attenderà smanioso un lauto pranzetto. Bisogna tener conto che il Nosferatu è dotato di un udito estremamente sensibile: ha quindi già avvertito la presenza dei Personaggi nella Zona 2 e si è preparato di conseguenza. Ciò significa che la porta ovest non è chiusa a chiave, e la chiave è infilata dall'altra parte della serratura: ha così una via di scampo, da chiudersi eventualmente alle spalle. Ha anche tolto i cunei di legno che

bloccano l'accesso al passaggio segreto. Egli starà ben attento a non farsi coinvolgere in un combattimento con più Personaggi. Bisogna considerare che nell'angusto passaggio segreto i nostri eroi devono procedere in fila indiana. La tattica del Nosferatu consisterà dunque nel cogliere di sorpresa il primo di loro e strappargli di mano l'eventuale torcia. Comincerà poi subito ad addentare, usando contemporaneamente il corpo del poveretto come scudo per impedire agli altri Personaggi di penetrare nella stanza. Se gli riesce di mettere fuori combattimento un Personaggio, tenterà subito di trascinarlo via (per informazioni più dettagliate sul Nosferatu, vedi più avanti *4.8. Il Nosferatu*). Durante la perlustrazione della stanza i Personaggi troveranno, dietro il supporto dell'amaca, una nicchia con i tesori del vampiro: tre fiale contenenti un elisir di Forza, anelli per un valore complessivo di tredici corone, monete per quattro corone e quattordici ducati d'argento; inoltre armi: due stiletti (1D6+1), un'accetta (1D6+3), una spada (1D6+4) e uno scudo riccamente decorato (valore: trenta ducati d'argento).

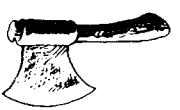
Zona 4: Caverna degli Orchi

Informazioni generali:

Le dimensioni sono riportate sulla Carta n. 4. Si tratta di una caverna dalla forma molto irregolare e con altezze diverse. L'altezza minima è 1,5 m e la massima - al centro della caverna - 12. Dalla caverna grande (ca. m 12x12) si dipartono quattro cunicoli.

Informazioni particolari:

La caverna è chiaramente di origine naturale e la roccia presenta solo raramente tracce di lavorazione, molto evidenti invece nei quattro cunicoli. Tre torce, già abbastanza consumate, ardono infilate tra gli interstizi delle pietre. Il fumo che sale, la luce del giorno o il brillio delle stelle indicano che la roccia sopra la caverna presenta screpolature e fessure a cielo aperto. Nel mezzo della caverna ci sono tracce di un fuoco spento con cenere fredda, sopra il quale pende, ad una catena fissata sul soffitto, una grande pentola rotonda di ferro. Accanto al fuoco spento c'è un rudimentale spiedo a manovella. In un angolo a nord della caverna vi sono alcuni pagliericci sovrapposti; nella parte sud una catasta di legna, formata essenzialmente da bastoni.



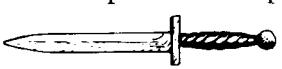
Informazioni riservate al Narratore:

Si tratta della caverna una volta abitata da un gruppo di Orchi. Ora si sono sistemati più comodamente altrove, ma si ritrovano occasionalmente tutti qui per qualche festicciola. Ma non è nemmeno da escludere che qualcuno di loro, durante le sue scorribande nel labirinto di cunicoli che circonda la caverna, si trovi a doverla attraversare. Del resto dipende dai Personaggi e dalla situazione in cui sono richiamare su di sé l'attenzione degli Orchi. Se ad esempio i nostri sono in fuga, o se inseguono il Nosferatu, è chiaro che non saranno particolarmente silenziosi. In casi come questo si potrebbe arrivare ad avere delle noie. Poiché gli Orchi non si aspettano attacco alcuno, le possibilità di incontrare più di tre o quattro Orchi alla volta sono assai ridotte.
Gli orchi hanno i seguenti punteggi:

Coraggio	8	Protezione	2
Attacco	9	Impatto	1D6+2
Parata	7	Energia Vitale	15

Classe 8

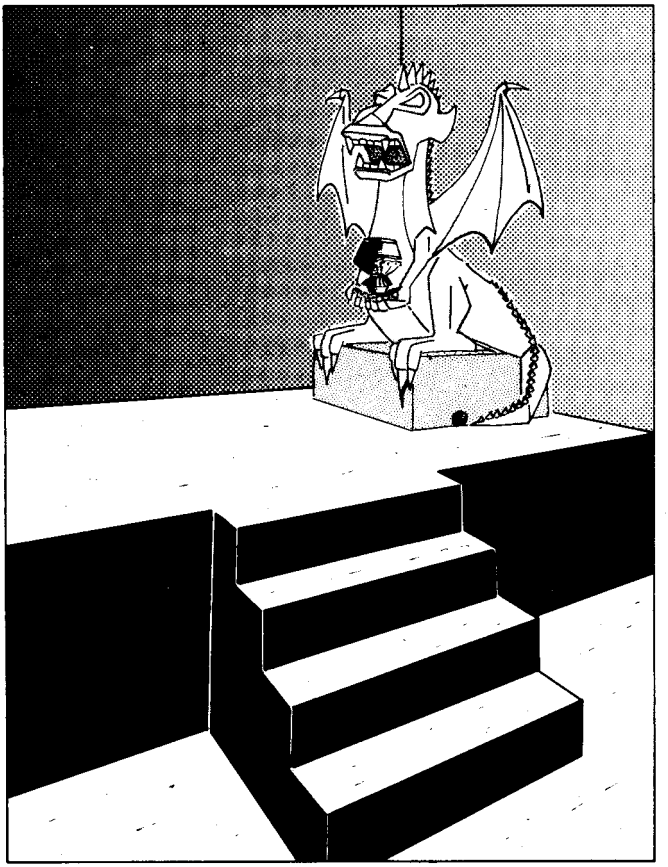
Gli Orchi sono armati normalmente di randelli. Per il resto la caverna non riserva altre sorprese. Le fessure sul soffitto non sono larghe abbastanza da farci passare una persona.



Zona 5: Altare del Drago

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 9x6 ed è alta 4. L'unica porta si trova sulla parete nord.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra. Un terzo della stanza, verso sud, è rialzato, e quattro gradini, larghi un buon metro e con l'alzata di 20 cm, permettono di superare il dislivello. La stanza è rischiarata da una debole luce spettrale proveniente da una statua, posta su uno zoccolo di cm 30, nell'angolo sud-ovest. La statua è alta 80 cm. È fatta di un materiale simile all'ambra, che irradia luce e raffigura un drago eretto. Le zampe anteriori, che si trovano ad un'altezza di ca. 50 cm dal piano superiore dello zoccolo, sono diverse da quelle degli altri draghi: terminano con delle mani che racchiudono un calice. Nel punto in cui la coda del drago tocca il pavimento c'è un'apertura rotonda di cm 5. Guardando dentro con attenzione si vede che potrebbe trattarsi dell'accesso a un formicaio. Parecchie formiche vanno e vengono sullo zoccolo, tutte affaccendate entrando ed uscendo dal buco.



Informazioni riservate al Narratore:

Il calice è uno dei sei Calici Fatati. La statua del drago è fissata allo zoccolo. I gradini sono in realtà un dispositivo magico: si vuole impedire di entrare in possesso del calice a chi non sappia nulla di magia. Ogni volta che un Per-

sonaggio poggia entrambi i piedi su uno dei gradini, si rimpicciolisce della metà. Sul primo gradino, quindi, un Personaggio di 1,80 m di altezza sarà ridotto a 90 cm; sul secondo scalino scenderà a 45, sul terzo diventerà di 22,5 e sul quarto, infine, si troverà a misurare solo 11,25 cm. E tutto ciò che ha con sé si restringe in proporzione. Se la taglia del Personaggio si riduce, aumentano di contro i pericoli e le difficoltà: le formiche, che prima parevano innocue, diventano bestiacce pericolose, e il Calice, prima così a portata di mano, è raggiungibile soltanto al termine di una scalata. Persino ridiscendere i gradini diventa difficile. Riuscirci significa però riacquistare la propria grandezza naturale, in misura inversa al rimpicciolimento precedente. Bisogna che i nostri inventino qualcosa. Di sicuro non serve tentare di dar battaglia alle formiche da lontano, dal momento che ce ne sono in numero illimitato. Quello che è consigliabile in ogni caso è che qualcuno dei Personaggi si sottragga al processo di rimpicciolimento, per poter aiutare in qualche modo i compagni. Il Narratore dovrebbe a questo punto ricompensare la fantasia dei Personaggi e impedire soluzioni troppo semplici (come ad esempio quella di saltare direttamente sullo zoccolo), dichiarando area magica non solo i gradini, ma anche tutto lo spazio soprastante. Se invece i Personaggi "rimpiccioliti"

collaborano con quelli rimasti normali, giocando d'astuzia, il Narratore dovrebbe dimostrare una certa magnanimità e limitare l'impiego delle formiche (ulteriori informazioni sui Calici vengono fornite nelle *Informazioni riservate* della Zona 6).
Le formiche hanno il seguente punteggio:

Coraggio	18	Protezione	4
Attacco	9	Impatto	1D6+2
Parata	8	Energia Vitale	2

Classe 2

Se i Personaggi rimpiccioliscono tre volte, il punteggio delle formiche si dimezza; e non attaccano se i Personaggi sono più grandi di così.

Zona 6: Nascondiglio del Calice

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 12x6, ed è alta 2,50. L'unica porta si trova a metà della parete nord.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra. La stanza ha un aspetto desolante: vuota, polverosa e cadente. Nell'angolo a sud-est un pez-

zo di soffitto è crollato, formando un mucchio di macerie. Pali di legno puntellano il soffitto ad impedire ulteriori crolli. È buio.

Informazioni riservate al Narratore:

I Personaggi farebbero bene a chiedersi per quale ragione si voglia impedire il crollo del soffitto, in una stanza chiaramente inutilizzata. In effetti vale la pena di guardare meglio nel mucchio di calcinacci, anche se la cosa non è esente da rischi. C'è il cinquanta per cento di probabilità che, nel rimuovere il mucchio, crollino altre parti di tetto o di parete. Il Narratore lancia il D6: se esce un numero pari non vi saranno altri crolli. Un numero dispari, al contrario, starà a significare che sui nostri piovono pietre. Punti di Impatto in questo caso: 1D6 per ogni giocatore. Il lavoro non diventerà certo più facile nel caso dovesse cadere altro materiale; se i nostri sono decisi a continuare, devono aspettarsi anche di ricevere qualche sasso in testa. Per continuare la ricerca sarebbero opportune almeno due Prove di Abilità, per accertare se cadranno ancora pezzi di soffitto. Se dalle Prove risulta che questo pericolo non sussiste, i nostri eroi scopriranno, dietro al mucchio di macerie, un piccolo scrigno che contiene un altro dei Calici Fatati, dieci corone e una caraffa di vino magico. I nostri già sanno che questo vino magico, che

di per sé non ha utilità alcuna, si trasforma in un Filtro magico, se bevuto da uno dei Calici. Il contenuto della caraffa è sufficiente a ridare a cinque Personaggi tutta l'Energia Vitale perduta fino a questo momento. Ma sanno anche che non tutti i sei Calici possiedono questa proprietà. Solo tre tramutano il vino magico in Filtro risanatore; gli altri, di contro, lo trasformano in un veleno che distrugge l'Energia Vitale. Per determinare a quale gruppo appartenga il Calice appena trovato, o quelli conquistati in precedenza, non rimane altro da fare che versarvi il vino e bere. Qualora un Personaggio si dichiari disposto a tentare, bisogna accertare se la cosa riesce. Se è il primo Calice che si prova, esiste una probabilità del cinquanta per cento di ottenere l'effetto desiderato (da 1 a 10 del D20). Se ci sono già stati tentativi precedenti, le probabilità aumentano o diminuiscono in relazione a questi. In altre parole: un Calice del gruppo positivo, una volta individuato, fa scendere la probabilità al 40% (da 1 a 8 del D20), due Calici la portano al 25% (da 1 a 5 del D20). Nel caso inverso la probabilità sale al 60% (da 1 a 12 del D20) e al 75% (da 1 a 15 del D20). Se risulta che un Personaggio ha bevuto da uno dei Calici negativi, bisogna partire dal principio che anche il minimo sorso è sufficiente a togliergli 1D6 della sua Energia Vitale. A meno di situazioni di-

sperate, il tentativo dovrebbe quindi essere intrapreso unicamente da un Personaggio che abbia ancora un'abbondante riserva di Energia Vitale. Naturalmente i Personaggi possono fare il tentativo anche in un altro luogo. Ogni Calice perde dopo l'uso e per il resto dell'avventura le sue proprietà magiche.

Zona 7: Stanza vuota

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 9x7 ed è alta 4. L'unica porta si trova a metà della parete ovest.

Informazioni particolari:
All'inizio dell'avventura la porta è chiusa a chiave; per aprirla è richiesta una Prova di Forza. Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra. È buio. La stanza è vuota, senza alcuna suppellettile.

Informazioni riservate al Narratore:

La stanza è davvero completamente vuota e non presenta particolarità alcuna.

Zona 8: Stanza vuota

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 6x7, ed è alta 4. L'unica porta si trova a metà della parete ovest.

Informazioni particolari:
All'inizio dell'avventura la porta è chiusa a chiave ; per aprirla è richiesta una Prova di Abilità. Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra. La stanza è vuota, senza oggetti. È buio.

Informazioni riservate al Narratore:

> La stanza è davvero completamente vuota e non presenta particolarità alcuna.

Zona 9: Dimora della scimmia gigantesca

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 6x6 ed è alta 4. L'unica porta si trova a metà della parete ovest.

Informazioni particolari:
All'inizio dell'avventura la porta è sprangata ; è molto robusta e chiusa a chiave dall'esterno mediante un complicato meccanismo di chiavistelli. Per aprirla i Personaggi devono superare una Prova di Intelligenza, che toccherà automaticamente al primo che tenti di aprire la porta. Se il

nostro eroe non riesce al primo colpo ci può provare un altro ; questi dovrà però fare una Prova +1, il prossimo una Prova +2, ecc. È buio. Pavimento, pareti e soffitto sono di blocchi di pietra, e la stanza è vuota ; soltanto nell'angolo nord-est c'è un mucchio disordinato, composto di paglia e vecchie stuoie. Da questo mucchio provengono strani rumori, come di qualcuno che ronfi e un grande braccio molto peloso sporge fuori della paglia.

Informazioni riservate al Narratore:

Qui abita Gorgon, la scimmia gigantesca. È tenuta prigioniera dai Signori del Tempio e deve fare la guardia a uno dei Calici Fatati. I Signori del Tempio si sono assicurati la sua collaborazione promettendole la libertà e ricche ricompense quando la Spada delle Sette Virtù rinascerà dalla fusione dei sette Calici Fatati. Anche se i padroni non le sono particolarmente simpatici, dal momento che la tengono prigioniera, Gorgon non accetterà tanto facilmente che i nostri le portino via qualcosa, fosse anche il Calice, per lei di nessun valore. A ciò si aggiunga che il trattamento lascia alquanto a desiderare: carne secca ogni giorno, mai che si sia vista una volta della carne umana fresca, succosa. Ora, se i Personaggi provano a svegliarla, si devono aspettare di essere attaccati violentemente. Ma Gorgon, che è un po' stupi-

da e credulona, si lascia talvolta blandire con qualche regaluccio. E forse i nostri amici riescono davvero a parlare con lei e a convincerla a mollare il Calice. Se i nostri sono particolarmente abili, potrebbero persino farne un'alleata. Certo sarebbe una compagna un po' irruente e soprattutto imprevedibile - da non tirarsi dietro per tutto il resto dell'avventura - ma anche una preziosa alleata nella lotta contro i nemici (informazioni più dettagliate e punteggio di Gorgon si trovano al paragrafo *4.7. Gorgon*). Se i Personaggi riescono a farsi dare il Calice raccontando una qualche storiella, o se hanno la meglio su di lei, si troveranno tra le mani anche una caraffa con del vino magico. Quello che succede se si assaggia il vino è stato spiegato nelle *Informazioni riservate* della Zona 6. Anche se la probabilità che si arrivi direttamente al combattimento, senza tante discussioni, è piuttosto alta, il Narratore dovrebbe giudicare favorevolmente ogni tentativo dei Personaggi di impossessarsi del Calice senza combattere. Se i nostri arriveranno da soli all'idea che Gorgon in fondo non è soltanto un mostro, ma può diventare un aiuto prezioso, si potrà offrire loro una possibilità: una Prova di Fascino +4 potrebbe chiarire se Gorgon è disposta a trattare o no. In caso di fallimento si può ripetere il lancio su richiesta dei Personaggi dopo ogni Scontro. Ma anche il

Narratore, dal canto suo, può accertarsi se, nell'ambito di eventuali contatti intrapresi, il Fascino del Personaggio che conduce le trattative sia a lungo andare sufficiente a tenersi buona la scimmia.

Zona 10: Residenza dei Krakonti

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 6x9 ed è alta 3. Ci sono due porte, una sulla parete est, l'altra su quella ovest.

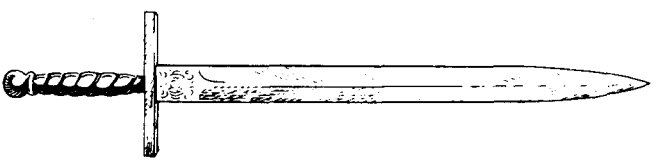
Informazioni particolari:
Il pavimento, due delle pareti e il soffitto sono di nuda pietra. La terza parete è coperta da una tenda di stoffa ruvida ; la quarta parete (ovest) è un divisorio di legno, installato successivamente per dividere il locale, che una volta era più grande. Sulle pareti di pietra sono fissati dei ganci dai quali pendono armi, scudi e pezzi d'armatura. In totale sono cinque armature diverse che, a giudicare dalla forma, non sono destinate ad esseri umani. Sulla parete di legno sono tracciati col gesso dei cerchi concentrici ; segni lasciati da punte di coltello sulla parete stanno ad indicare che viene usata per il tiro al bersaglio. E difatti un Krakonte sta esercitandosi proprio ora, con una certa destrezza. Nella stanza si trovano inoltre due panche, alcuni sgabelli e un massiccio tavolo rotondo. Sul tavolo ci sono alcuni bicchieri e sotto di esso tre boccali di terracotta. Nell'angolo sud-est c'è un cesto di vimini, in quello sud-ovest un forziere.

Informazioni riservate al Narratore:

I Krakonti, soldati mercenari del regno sottomarino Wajahd, sono avversari pericolosi e resistenti. In più il Krakonte in questione impugna un coltello, che è pronto a lanciare. Ed è quello che farà senz'altro, superato il primo momento di sorpresa, colpendo inevitabilmente il primo dei nostri. Dal momento che il Krakonte è un tiratore provetto, i Punti d'Impatto (1D6) vengono sottratti direttamente (dopo aver detratto i Punti di Protezione) dall'Energia Vitale del primo Personaggio che entra nella stanza. Solo a questo punto ha inizio il regolare combattimento, e il Krakonte ha moltissime probabilità di aggiudicarsi il primo attacco, dato il suo grande Coraggio. Al Narratore non rimane che sperare, nell'interesse dei nostri, che questi traggano alcune conclusioni dal numero di armature appese nella stanza. E infatti ci sono altri quattro Krakonti che dormono nella stanza accanto, ma che in caso di allarme accorrerebbero senza dubbio di gran carriera. Va detto che i nostri eroi hanno un piccolo vantaggio, perché armi e armature dei Krakonti si trovano in questa stanza e gli avversari sono quindi disarmati. Dal momento che non hanno tempo di indossare l'armatura, viene a cadere il punteggio di Protezione riportato nella descrizione dei mostri: costretti a combattere senza armi, non possono parare gli

attacchi dei Personaggi. E inoltre non possono ottenere che un Punto di Impatto ad ogni scontro. Il Narratore può offrire ai Personaggi, al momento opportuno, la possibilità di scoprire che sulla porta che dà nella stanza accanto c'è la chiave nella serratura. Se soltanto uno dei nostri è penetrato nella stanza, esiste una probabilità pari al venti per cento che riesca a girare la chiave durante il combattimento (lanciare il D20: il tentativo ha successo se esce almeno un sedici). Se invece durante i primi scontri due o più Personaggi sono riusciti a entrare, allora la probabilità sale del venti per cento per ogni Personaggio aggiunto (ciò significa che il punteggio minimo può essere diminuito ogni volta di quattro. Il tentativo si considera comunque fallito, se si ottiene un numero inferiore a otto). Dietro la tenda non ci sono segreti. Nel forziere, assieme a cianfrusaglie, ci sono dodici corone e ventiquattro ducati d'argento. Il cesto di vimini contiene non meglio identificabili avanzi di cibo. Ma nell'angolo, dietro al cesto, si può riconoscere al tatto una pietra mobile, che copre un nascondiglio segreto. E qui si trovano: due fiale di elisir magico, che aumentano il Fascino di tre punti ciascuna per tutta la durata dell'avventura (ma non si possono superare i 15 Punti), un braccialetto del valore di tredici corone, una piccola borsa di pelle contenente

diamanti e altre pietre preziose per un valore complessivo di ventiquattro corone, due anelli, una gemma e una spilla per complessive diciotto corone. I boccali di terracotta contengono vino. Se i nostri hanno già conquistato uno dei Calici Fatati, possono provare a berci il vino (il procedimento viene spiegato dettagliatamente nelle *Informazioni riservate* della Zona 6). Scopriranno così che due dei boccali contengono vino comune ; quello di mezzo, invece, contiene proprio quel vino magico che in certi casi può trasformarsi in un Filtro risanatore. Ce n'è una quantità sufficiente a ridare a cinque Personaggi tutta la loro Energia Vitale. Nel caso i nostri volessero prendere le armi: si tratta di un'ascia bipenne (1D6+4), una spada (1D6+4), una daga (1D6+2), un pugnale (1D6 +2) e due scudi (aumentano di un punto la Protezione). I bicchieri sul tavolo hanno scarso valore. (Per informazioni più dettagliate sui Krakonti e il loro punteggio, vedere il paragrafo *4.5. Il Krakonte.*)



Zona 11: Dormitorio dei Krakonti

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 6x9 ed è alta 2,5. C'è una porta sulla parete est e una su quella nord.

Informazioni particolari:
Tutte le pareti sono ricoperte di stoffa. Pavimento e soffitto sono di nuda pietra. È buio. Un denso fetore umidiccio aleggia nell'aria. Strani rumori, come un rantolare, indicano che nella stanza c'è qualcuno.
Se l'ambiente è illuminato si vedono lungo le pareti quattro tavolacci di legno a due piani, che sono ricoperti da un'indescrivibile mistura di paglia umida, muschio e piante acquatiche. Quattro delle brande sono occupate dai Krakonti che stanno dormendo. Al centro della stanza c'è un enorme mastello di legno, del diametro di 2 m e l'altezza di 1,5.

Informazioni riservate al Narratore:
È la camera da letto dei Krakonti (per informazioni dettagliate su di loro vedi il paragrafo *4.5. Il Krakonte*). Le loro armi e armature si trovano nella stanza accanto (Zona 10), dove c'è un altro Krakonte. Questi è tutto intento nell'esercizio del tiro al coltello, ma anche pronto a reagire al minimo rumore sospetto, dal momento che la parete che divide le due

stanze è solo di legno. All'inizio dell'avventura le due porte non sono chiuse a chiave. La chiave della porta che dà nella Zona 10 è infilata nella serratura dall'esterno. Il mastello è pieno d'acqua. I Krakonti sono mostri anfibi ed hanno bisogno di quest'acqua, come pure di letti umidi. Se vengono svegliati da rumori o troppa luce, cercheranno sicuramente di raggiungere le loro armi e armature nella Zona 10. Non possono parare l'attacco dei nostri, qualora fossero costretti a combattere senza armi, ed ottengono poi solo 1 PImp per Scontro. Uno dei tavolacci ha un ripostiglio segreto, dove ci sono cinque corone.

Zona 12: Deposito

Informazioni generali:
La stanza (secondo piano sotterraneo) misura m 6x6 ed è alta 2. L'unica porta si trova sulla parete est.

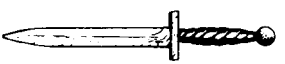
Informazioni particolari:
All'inizio dell'avventura la porta è chiusa a chiave. Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. La stanza è piena zeppa di ogni sorta di oggetti: pezzi di legno d'ogni tipo, vecchi armadi, spade rotte, scudi ammaccati, vecchi vestiti stracciati, ecc. È buio.

Informazioni riservate al Narratore:

La stanza non è del tutto disabitata. Accanto ad insetti quali cimici, millepiedi e ragni, alloggia colà anche una particolare varietà di ragno: il cosiddetto ragno saltatore che, come dice il nome, possiede la capacità di fare salti fenomenali, che raggiungono anche l'altezza di due metri. È un ragno velenoso. Sua preda sono normalmente topi, ratti e altri piccoli animali, ma può diventare molto aggressivo se si sente minacciato. Se i Personaggi dunque decidono di ispezionare a fondo la stanza, saranno quasi sicuramente costretti a farne la conoscenza. Ma il ragno saltatore rappresenta un pericolo per i nostri solo se viene a contatto con quelle parti del corpo che non sono protette da abiti o armature: in particolare le mani e il viso. Si può partire dal presupposto che il ragno abbia

a disposizione un solo tentativo di aggressione. Dopo di che si è giocato il suo sostanziale vantaggio, cioè l'effetto sorpresa, e verrà probabilmente ucciso da un Personaggio. Il combattimento contro i ragni saltatori si svolge come segue: con il D20 si stabilisce se il ragno è riuscito a raggiungere una parte scoperta del corpo, e vi riesce se il Personaggio ottiene un numero inferiore a otto. In questo caso c'è ancora la possibilità di scuotersi in gran fretta la bestiaccia di dosso, prima che questo morda; questo accade, però, raramente: bisogna ottenere con il D6 un cinque o un sei. Se il Personaggio viene morso, vengono detratti tre punti dalla sua Energia Vitale. E infine, con una Prova di Abilità, si vedrà se il ragno viene ucciso o meno. (Semplice lancio del D20.) Ad una perlustrazione più attenta della stanza, i nostri trovano nascosti in un vecchio armadio diciassette ducati d'argento. Sotto uno scudo tutto ammaccato c'è una fiala contenente un Filtro magico, ma la fiala è così vecchia che il liquido ha perduto i suoi poteri. Basta travasarlo però in uno dei Calici Fatati, per riattivarne gli effetti. Ma è una soluzione a cui ricorrere soltanto in caso di estremo bisogno. Come è noto, il Calice perde le sue proprietà per il resto dell'avventura dopo essere stato usato una volta. (Istruzioni sull'uso dei Calici Fatati sono contenute nelle *Informazioni riservate* della Zona

6.) Nel mezzo della stanza c'è una porta segreta nel pavimento, relativamente semplice da scoprire in quanto non è coperta da armadi pesanti o oggetti analoghi. Consiste in una lastra di pietra quadrangolare con un anello di ferro, incastrata sull'apertura corrispondente e sollevabile grazie all'anello. Nella stanza sottostante si può guardare attraverso un pozzo lungo 3 m: si tratta della Zona 14 (terzo piano sotterraneo). Non c'è scala per scendere. La stanza è illuminata. Il pozzo dà direttamente sopra un tavolo, al quale siede un uomo che indossa una veste sacerdotale bianca, sfarzosamente ricamata. Davanti a lui, sul tavolo, vi sono gioielli d'ogni genere e monete. Ma non solo: c'è anche uno dei Calici Fatati, due barattoli d'unguento magico e una chiave, pure magica. Il sacerdote sta contemplando i tesori con aria soddisfatta, poi li esamina ad uno ad uno, annotando le sue conclusioni su un rotolo di papiro. Se i Personaggi fanno piano, non verranno notati. Quanto detto riguardo al sacerdote è valido naturalmente solo nel caso che i nostri non siano già stati in precedenza nella Zona 14, e non lo abbiano spaventato.



Zona 13: Deposito

Informazioni generali:
Il locale (terzo piano sotterraneo) misura m 12x7,5 ed è alto 5. C'è una porta sul lato nord e una su quello sud, entrambe all'estremità est.

Informazioni particolari:
Il locale è rischiarato dalla luce di due torce, infilate in supporti di ferro alla parete nord. Pavimento, pareti e soffitto sono di nuda pietra. Nell'angolo sud-ovest c'è una scala a chiocciola di legno, che conduce ad un'apertura sul soffitto che lascia filtrare della luce. La stanza è quasi interamente occupata da cesti di vimini e barili, tra i quali uno stretto passaggio tortuoso conduce da un lato alla scala a chiocciola, dall'altro alla porta di fronte. In mezzo alla stanza c'è un barile rovesciato e senza i due fondi. È grande abbastanza da potercisi infilare, e offre così la possibilità di raggiungere l'altra porta. Inoltre c'è ancora uno stretto passaggio dalla scala a chiocciola alla porta di fronte.

Informazioni riservate al Narratore:

> La scala a chiocciola conduce ad una piccola camera, occupata da un Demone e un Krakonte. La cameretta è stata scavata in un secondo tempo nella roccia, ed è raggiungibile solamente con la scala a chiocciola. Per questo fa parte della Zona 13 e non possiede numerazione

propria. A prescindere da una panca, non ci sono altri oggetti e non v'è nulla di particolare da segnalare, (per quanto concerne Demoni e Krakonti si rimanda al capitolo *4. I mostri*). Sebbene il passaggio davanti alla scala a chiocciola faccia correre il rischio di essere scoperti, e sembri quindi il più pericoloso dei tre, è in realtà quello più sicuro. Se i nostri eroi non faranno rumore (Prove di Abilità dovrebbero dare la garanzia che nessuno urti inavvertitamente un barile vuoto, magari con la spada mal infilata nella cintura) riusciranno a raggiungere inosservati l'altra porta. Se invece scelgono uno degli altri due percorsi, allora cadranno nelle grinfie del Demone e del Krakonte, che dalla loro postazione controllano che nessuno entri nella Zona 14.

Il passaggio appena distinguibile tra cesti e barili, situato a est, nasconde una tagliola. Questa può essere scoperta soltanto a condizione che il Personaggio che passa per primo vada a carponi e tasti il terreno; la luce fioca delle torce non è sufficiente per scoprirla. (Se i nostri amici non si decidono a spegnere le lampade, il Demone e il Krakonte finiranno col notare la luce.) Se la tagliola viene azionata, un cappio di corda si serra fulmineamente attorno al piede del Personaggio, che viene sbalzato in alto da un meccanismo simile ad una catapulta. Il poveretto si troverà infine appeso per un pie-

de. Che tutto questo dia origine a rumori che mettono all'erta i due mostri, è cosa più che ovvia. Il prigioniero non ha alcuna possibilità di togliersi da solo da questa situazione critica. Almeno due dei nostri devono entrare in azione per liberare il malcapitato: il primo deve

costruire una piramide di cesti e barili per arrivare a tagliare il laccio, mentre il secondo deve afferrare al volo, dal basso, la vittima. Prima che l'operazione giunga a termine, i due odiosi guardiani hanno avuto comodamente il tempo di scendere la scala a chiocciola e giungere nella stanza. Una Prova di Abilità +3 stabilisce se la piramide di cesti e barili riesce al primo colpo; una Prova di Forza +3 servirà a determinare se riesce il taglio del cappio; e infine ci vorranno una Prova di Forza e una di Abilità (sempre +3) per decidere se il Personaggio di sotto riuscirà ad afferrare al volo l'intrappolato. E ancora: se a ricevere il poveretto a terra sono più d'uno, allora bastano Prove di Forza e Abilità semplici, sostenute da uno solo di loro. Se non riesce la Prova di Abilità, o di Forza, di chi ha costruito la piramide, questi potrà ripetere il tentativo soltanto dopo uno scontro con il Demone o il Krakonte.

Se qualcuno di quelli di sotto manca la presa, deciderà il Personaggio intrappolato, con un lancio di 1D6+1, i Punti di Impatto da detrarre dalla sua Energia Vitale.

Se i nostri decidono di passare attraverso il barile rovesciato, incappano anche qui in una trappola. Il barile è parte di un trabocchetto mimetizzato con grande abilità, e che si può scoprire soltanto tastando il pavimento con

estrema attenzione. Infatti, basta che un terzo della lunghezza del barile venga caricato di un peso superiore a trenta chili - soltanto un nano potrebbe passare senza farlo scattare - esso si spalanca a metà, facendo precipitare l'incauto Personaggio e i resti del barile in un pozzo profondo quattro metri. Lo sfortunato determina con una Prova di Abilità +4, se la caduta è grave o leggera. In caso di caduta leggera perderà 1D6 PImp dalla sua Energia Vitale, se la caduta è più grave 2D6. Anche in questo caso i Personaggi non possono liberare il compagno prima che il Demone o il Krakonte non abbiano attaccato. Prove di Abilità semplici, fatte sia dalla vittima che dai salvatori, decidono il successo del salvataggio.

Zona 14: Studio del Gran Sacerdote Panhadu

Informazioni generali:
La stanza (terzo piano sotterraneo) misura m 12x9 ed è alta 3. C'è una porta nella parete nord e una nella parete sud.

Informazioni particolari:
Pavimento e soffitto sono di nuda pietra, ma il pavimento è abbondantemente ricoperto di stuoie. Le pareti sono drappeggiate di pesante velluto viola e completamente nascoste. La stanza è illuminata da quattro candele di sego: tre di queste

sono infilate in supporti alle pareti, la quarta sta su un tavolo d'ebano, basso e massiccio, che troneggia nella stanza. Attorno al tavolo tre sedie: su una di queste siede un uomo di circa cinquant'anni, che indossa un abito bianco con cappuccio, sfarzosamente ricamato. L'uomo ha i capelli corti, folte sopracciglia ed uno sguardo severo e truce. Davanti a lui ci sono sul tavolo alcuni oggetti di culto: tra questi una maschera di bronzo, il volto demoniaco di uno degli idoli di Lucertosauro, particolarmente venerati in questo tempio. Inoltre uno scettro d'argento riccamente decorato ed una splendida collana, quali usano portare i Gran Sacerdoti del culto. Per quanto sia dato da vedere, l'uomo non ha con sé né armatura né armi. Nella stanza ci sono inoltre due forzieri decorati in oro.

Informazioni riservate al Narratore:

Il sacerdote è uno dei tre Gran Sacerdoti del culto. Si chiama Panhadu. Si tratta dello stesso uomo che i nostri eroi già conoscono, per averlo osservato dalla Zona 12 - nel caso siano già stati colà e abbiano trovato la botola segreta. Nel frattempo Panhadu ha radunato altrove i suoi tesori (quelli che i nostri avevano potuto osservare) e riposto anche il rotolo di papiro, sul quale aveva fatto le sue annota-

zioni. Panhadu non è affatto disarmato, come parrebbe a prima vista. Lo scettro d'argento sul tavolo, ad esempio, non è solo un oggetto sacro, ma è dotato di magici poteri. Chi con esso traccia nell'aria una figura simile a un otto viene avvolto in una sorta di bozzolo magico, che lo protegge da ogni attacco per la durata di dieci Scontri. Ciò significa che gli attaccanti non possono ottenere Punti d'Impatto. Dopo dieci Scontri il potere dello scettro fatato svanisce e riappare dopo altri venti Scontri. Se lo scettro è in azione, colui che ne è protetto non può ovviamente sferrare un attacco dal bozzolo magico. Lo scettro serve inoltre a neutralizzare la cortina di energia del Passaggio F. Un filo, a malapena visibile a un profano, è attaccato a una delle gambe del tavolo e passa sotto le stuoie di paglia e lungo il passaggio adiacente per arrivare alla Zona 15, dove si trovano tre Maru. Nel caso che i Personaggi non riescano a cogliere di sorpresa il Sacerdote Panhadu, questi avrà tempo di azionare la funicella; allora un gong suonerà nella Zona 15. In brevissimo tempo appariranno i Maru. (Per informazioni più dettagliate sui Maru, vedi il paragrafo *4.6. Il Maru.*)

Il Gran Sacerdote Panhadu ha i seguenti valori (ma solo nel caso che non riesca ad usare lo scettro o se il potere di quest'ultimo è svanito):

Coraggio	8	Protezione	1
Attacco	7	Impatto	1D6+1
Parata	7	Energia Vitale	30

Classe 6 (con scettro d'argento: 12)

(Panhadu porta, nascosto sotto il vestito, un pugnale.)
Il Narratore dovrebbe partire dal presupposto che Panhadu riesca ad usare lo scettro e sottrarsi così per un certo tempo agli attacchi. I nostri sentono arrivare i Maru, poiché questi si precipitano nel passaggio davanti alla porta facendo un baccano considerevole. Possono provare a chiudere le porte della stanza - le chiavi sono infilate entrambe dall'interno - oppure tentare di fuggire portandosi dietro il Sacerdote, o, infine, lottare contro i Maru. Se riescono, in un modo o nell'altro, a restare soli con Panhadu, non è da escludere ch'egli possa svelare loro qualche segreto. E sarà incline a farlo se i Personaggi scoprono che l'effetto dello scettro magico è limitato. Se tra i nostri c'è un Mago, lo saprà senz'altro. Panhadu conosce tutti i segreti del tempio, ma alcuni di questi non li svelerebbe nemmeno a prezzo della vita. Come, ad esempio, il segreto della statua nella Zona 21; e nemmeno direbbe dove si nascondono tutti i Calici, tutt'al più potrà indicare dove trovarne uno. Una Prova di Intelligenza stabilirà se i nostri amici sono così scaltriti da

accorgersi quando Panhadu mente e quando no. Lo scettro d'argento perde fuori del tempio ogni potere, ed ha allora un valore materiale di cinquanta ducati d'argento. La collana vale tredici corone; la maschera non ha particolare valore. Panhadu porta un bracciale e alcuni anelli per un valore complessivo di venti corone. I due forzieri sono difficili da aprire (Prove di Abilità!). Vi sono custoditi: un Calice Fatato, vino magico e oggetti di valore per complessive ventiquattro corone. (Come si procede con il Calice e il vino è spiegato nelle *Informazioni riservate* della Zona 6.) Se i Personaggi si ricordano d'aver visto, dal posto d'osservazione sopra la stanza, anche dei barattoli di unguento per ferite, troveranno, cercando ulteriormente, un nascondiglio mimetizzato con cura nel tavolo d'ebano massiccio. In uno scompartimento, ricavato sotto il ripiano, ci sono: tre barattoli di unguento curativo, un pugnale avvelenato in grado di stendere, con un sol colpo, anche il peggiore dei mostri, uno specchio ipnotizzante e una pietra focaia magica. Con lo specchio ipnotizzante si può immobilizzare l'avversario per la durata di tre Scontri, rendendolo così incapace di Parata. Con la pietra focaia si può chiamare il Coboldo Lupino. Il Narratore dovrebbe tener ben presente che questi oggetti magici aumentano notevolmente la possibilità, per i nostri, di affrontare i

pericoli che li attendono. Il trovare o meno gli oggetti dipende infatti da lui. Se i Personaggi gli ricordano la pomata per le ferite, egli può fare in modo che nel ripostiglio segreto del tavolo si trovino solo i barattoli; e gli altri oggetti saranno nascosti altrove. Dietro uno dei drappi di velluto c'è una scala a pioli, con la quale si può raggiungere la Zona 12 introducendola nel pozzo di collegamento.

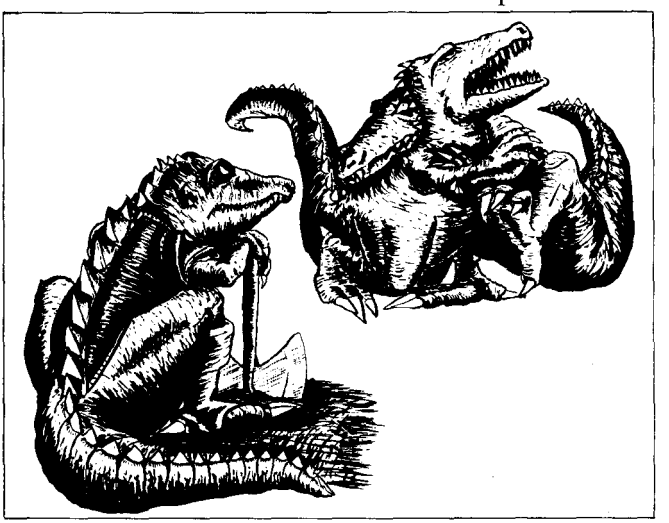
Zona 15: Alloggio dei Maru

Informazioni generali:
La stanza (terzo piano sotterraneo) misura m 12x6 ed è alta 3. Ci sono due porte, circa a metà delle pareti nord e sud.

Informazioni particolari:
Pareti e soffitto sono di pietra; il pavimento è ricoperto di numerose stuoie di paglia. Su una di queste siede, completamente armato, un Maru (per informazioni più dettagliate sui Maru si rimanda al paragrafo *4.6. Il Maru*). Sta guardando due suoi simili che si esercitano alla lotta, piegati in avanti. I due lottatori hanno deposto armature e armi. A parte un boccale di terracotta e alcuni bicchieri di stagno, nella stanza non c'è altro.

Informazioni riservate al Narratore:

In caso di combattimento, è la situazione a decidere di volta in volta come reagiscono i Maru. Possibilità numero uno: i Maru vengono chiamati in aiuto dal Gran Sacerdote Panhadu, dalla Zona 14. Allora i due lottatori si armeranno per accorrere, assieme al loro compagno, attraversando il corridoio. In questo caso i punteggi di combattimento sono completi per tutt'e tre. Possibilità numero due: i nostri riescono a sorprendere i Maru. Qui è il Narratore a decidere se mandare prima un solo Maru contro i Personaggi, per dare tempo agli altri due di indossare le armature, o se farli combattere direttamente assieme: in questo caso i due devono rinunciare alla Protezione. I tre Maru combattono con l'ascia bipenne.



Zona 16: Stanza da letto del Gran Sacerdote Panhaschid

Informazioni generali:
La stanza (primo piano sotterraneo) misura m 5x8 ed è alta 3. C'è un'unica porta a metà della parete ovest.

Informazioni particolari:
Il soffitto è di nuda pietra, il pavimento è ricoperto di tappeti preziosi. Le pareti sono drappeggiate di velluto nei colori viola, bianco, nero e rosso vinaccia. Quasi tutta la parete est è occupata da un letto a baldacchino, dietro le cui tende di seta rossa, tirate a metà, si scorge un uomo disteso, vestito solo di un perizoma. Si tratta di un uomo piuttosto corpulento, con la testa completamente calva e lucida come uno specchio, tanto da riflettere persino la luce fioca delle due lampade a petrolio. Porta una grande barba a pizzo. Accanto al letto c'è uno sgabello dove l'uomo ha posato le sue cose: un abito sacerdotale bianco con cappuccio e ricche decorazioni, uno scettro d'argento, pure decorato, una maschera di bronzo e una pesante collana. Sotto il letto c'è un Lucertosauro di circa due metri. Appena qualcuno mette piede nella stanza, questi avanza, sibilando minacciosamente. Ad eccezione di un forziere, nella stanza non c'è altro.

Informazioni riservate al Narratore:

È la stanza da letto di Panhaschid, uno dei tre Gran Sacerdoti del tempio. Per quanto concerne i punteggi e le possibilità di utilizzazione degli oggetti sullo sgabello, valgono le informazioni date per la Zona 14, quella del Gran Sacerdote Panhadu. Il punteggio del Lucertosauro è riportato nel paragrafo *4.2. Il Lucertosauro.*

Il Gran Sacerdote Panhaschid ha il seguente punteggio:

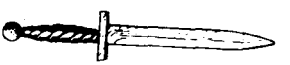
Coraggio	5	Protezione	0
Attacco	0	Impatto	0
Parata	4	Energia Vitale	30

Classe 4

(Punteggio che vale solo nel caso Panhaschid non riesca a mettere in azione il suo scettro magico. Non ha con sé altre armi nascoste.)

Se i nostri lo vincono anche se è riuscito ad afferrare lo scettro, il suo punteggio di Classe aumenta a dieci.

Il forziere è chiuso a chiave. Se i Personaggi riescono ad aprirlo (Prove di Abilità e Intelligenza), entreranno in possesso di un Calice



Fatato, di vino magico, gioielli e pietre preziose per un valore totale di cinquanta corone. (Per saperne di più sui Calici, vedi le *Informazioni riservate* della Zona 6.) Nel forziere c'è anche una cintura di forza. I suoi poteri vengono descritti nel libro *Le regole*, al paragrafo *5.11. Gli oggetti magici.* E infine c'è una fiala, che ha una forma diversa da quella delle fiale che contengono normalmente i Filtri magici. Il contenuto ha uno strano odore e sapore amaro: si tratta di un elisir che immobilizza per quattro Scontri chi lo beva o ne venga semplicemente asperso; ce n'è abbastanza per sistemare a questo modo fino a dieci avversari. I Personaggi ne scopriranno il segreto solo assaggiandolo. Nel qual caso, sarà una Prova di Intelligenza a stabilire se i nostri eroi riconoscono o no la natura di questa pozione; è chiaro che chi ha bevuto l'elisir non è in grado di fare la prova. Un'altra possibilità è quella di costringere il Gran Sacerdote Panhaschid a svelare le proprietà dell'elisir. Panhaschid non è particolarmente coraggioso, e quindi non dovrebbe essere difficile carpirgli il segreto. Il problema è che bisogna prima affrontare il Lucertosauro. Per quanto riguarda ulteriori informazioni che il sacerdote potrebbe eventualmente fornire, il Narratore dovrebbe attenersi a quanto viene detto nelle *Informazioni riservate* della Zona 14. Poiché nei passaggi adiacenti a

questa Zona ci sono altri Lucertosauri che scorazzano liberamente (vedi le informazioni relative al Sistema di passaggi J), il Narratore ha facoltà di intervenire a piacere nel corso del gioco, facendone apparire degli altri.

Zona 17: Stanza vuota

Informazioni generali:
La stanza (primo piano sotterraneo) misura m 3x6, ed è alta 3. L'unica porta si trova a metà della parete nord.

Informazioni particolari:
Pareti e soffitto sono di nuda pietra. Nella stanza non ci sono oggetti.

Informazioni riservate al Narratore:
Nulla di particolare.

Zona 18: Dimora dell'Idra

Informazioni generali:
La stanza (primo piano sotterraneo) misura m 3x9 ed è alta 3. A metà delle pareti nord e sud vi sono rispettivamente due porte.

Informazioni particolari:
Pareti e soffitto sono ricoperti di una stoffa nera simile al lino. Sul pavimento ci sono tappeti, pure neri. Nella parte est della stanza c'è un mobile sul quale è posto un idolo di giada di 1,5 m. Raffigura una divinità sconosciuta a cinque teste. Ai lati della statua ardono due lampade a olio. Un'Idra è inginocchiata davanti all'idolo; è completamente armata. (Per informazioni più dettagliate sull'Idra, vedi il paragrafo *4.3. L'Idra.*)

Informazioni riservate al Narratore:

Come il Narratore già sa l'Idra è un mostro a cinque teste, così orripilante che molti dei suoi avversari rimangono come paralizzati dal terrore e incapaci di qualsiasi movimento per la durata di uno Scontro. A questo si deve aggiungere l'effetto ipnotico dello sguardo di tutt'e cinque le teste. Quali conseguenze si possano avere in combattimento è spiegato nella descrizione dettagliata. Ma l'Idra, pur forte in combattimento, è piuttosto codarda se non riceve rinforzi da altri mostri, e verrà a trattative con i nostri dopo aver subito dieci PImp; allora fornirà anche qualche informazione. Conosce però soltanto una piccola parte del tempio. Per questo sarà necessario un lancio di 1D20: il numero ottenuto sarà quello della Zona. Poiché all'Idra i tesori non interessano, non possiede informazioni in merito, mentre sa di eventuali Filtri magici, Calici Fatati e cose simili. Una delle sue particolarità è che soltanto una delle teste dice la verità sulla Zona in questione; le altre quattro mentono. Queste sono le quattro informazioni false:

Primo: Si tratta di una stanza vuota e senza particolarità alcuna.

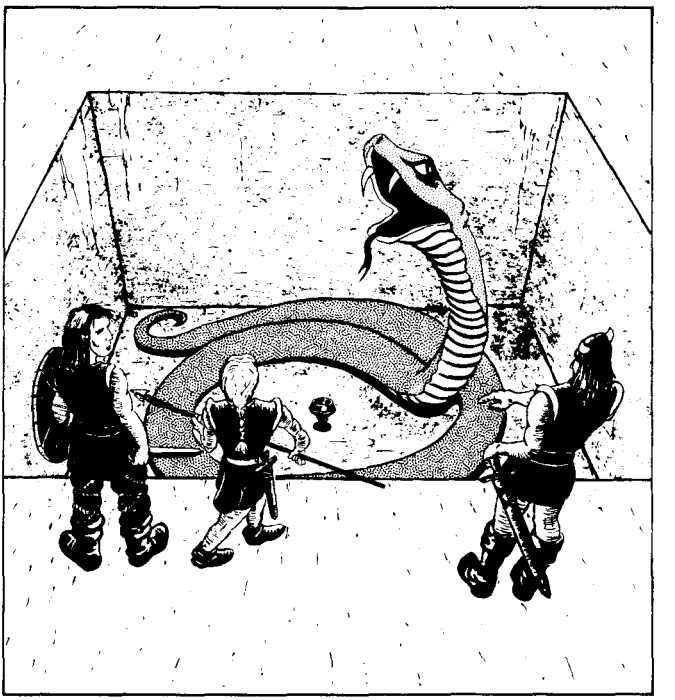
Secondo: La stanza è una trappola mortale: il pavimento e il soffitto crollano appena qualcuno vi entra.

Terzo: La stanza è un granaio pieno a metà. In mezzo al grano è nascosto un Calice Fatato.
Quarto: Nella stanza ci sono cinque Maru pronti a combattere. In un ripostiglio segreto della parete sono nascoste cinque fiale contenenti l'elisir di Forza.
Con ogni probabilità, grazie anche alla loro esperienza, i nostri riconosceranno come fallaci una parte delle informazioni. Un'ulteriore informazione falsa può essere smascherata dal fatto che un Personaggio particolarmente scaltro crede di aver notato, su una delle teste, un sorriso beffardo: è il Narratore che accenna a questa possibilità. Se riesce la Prova di Intelligenza +4, il Personaggio in questione ha diritto di sapere dal Narratore se ha ragione o meno.
L'Idra porta con sé tre spade, ma non possiede oggetti di valore.

Zona 19: Dimora del Serpente Multiplo

Informazioni generali:
La stanza (primo piano sotterraneo) misura m 4x6 ed ha un'altezza di 5. C'è una porta sulla parete est ed una su quella sud.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di nuda pietra. In mezzo alla stanza c'è una fossa, profonda 4 m e con la superficie di 9 metri quadrati.
Arrotolato nella fossa c'è un serpente gigantesco, lungo quindici metri e con un diametro di circa trenta centimetri. Dalla sua bocca sporgono due enormi denti avvelenati. Sul fondo della fossa si può vedere un Calice Fatato.



Informazioni riservate al Narratore:

Il serpente appartiene ad una varietà assai rara, portata in Atlantide dal Regno delle Ombre, e comunque sconosciuta. Le informazioni circa questo serpente sono assolutamente riservate e non si trovano nella descrizione dei mostri. Il compito del Narratore è quello di comunicare innanzi tutto il punteggio del serpente:

Coraggio	10	Protezione	0
Attacco	7	Impatto	2D6+3 (è il dente avvelenato)
Parata	3	Energia Vitale	15

Il Serpente Multiplo ha le seguenti particolarità: se subisce 15 Punti d'Impatto non muore, ma opera una metamorfosi. Il suo corpo si sgretola e al suo posto compare una moltitudine (da quaranta a cinquanta) di serpenti più piccoli. Il loro punteggio è: come sopra, ma con solo 3 PV e solo 1D6 PImp (hanno meno veleno).

Se i nostri riescono a sottrarre il Calice al serpente grande o ai serpenti piccoli, ottengono complessivamente 10 Punti d'Avventura; se hanno la meglio su tutti i serpenti, otterranno 30 Punti d'Avventura.

Il Serpente Multiplo è di norma troppo indolente per tentare di uscire dalla fossa; la cosa

cambia se viene attaccato. Se i Personaggi cercano di ucciderlo da una distanza di sicurezza, diventerà aggressivo e vorrà uscire dalla buca. (Le proprietà dei Calici Fatati sono descritte nelle *Informazioni riservate* della Zona 6.) Qui non ci sono caraffe di vino magico, ma il sangue del serpente può assolvere la stessa funzione. Se tra i nostri eroi c'è un Mago, ne saprà senz'altro qualcosa; e il Narratore dovrebbe rendergli accessibili queste informazioni. L'effetto magico del Calice basterà, eventualmente, per risanare tutti i Personaggi.

Zona 20: Stanza del Mago Basilius

Informazioni generali:
La stanza (primo piano sotterraneo) misura m 6x6 ed è alta 3. L'unica porta è a metà della parete nord.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di nuda pietra. In mezzo alla stanza c'è una stuoia preziosa, finemente lavorata. Un uomo vecchissimo, con capelli e una lunga barba bianchi, siede sulla stuoia. Indossa una lunga tunica rosso scuro, che assomiglia a un caffetano. I ricami della tunica, che rappresentano simboli magici, stanno ad indicare che si tratta di un Mago. Tiene tra le mani una clessidra enorme, e la tende verso chi entra. Tutta la

scena ha qualcosa di spettrale e irreale; lo stesso personaggio è quasi trasparente. Il suo volto ha un'espressione preoccupata e un po' paterna e premurosa al contempo.

Informazioni riservate al Narratore:

Si tratta del vecchio Mago Basilius, la cui fama in Atlantide è leggendaria. Poiché da molto tempo non compare in pubblico, molti lo credono ormai morto. Il Mago non è, naturalmente, presente in persona, ma quella che si vede è solo la proiezione della sua immagine. Il pericolo che minaccia Atlantide, qualora la Spada delle Sette Virtù si dovesse ricostituire, lo ha indotto ad intervenire in questa storia. Ma poiché vive lontano dalle cose di questo mondo, sarà difficile suscitare la sua attenzione. Ci possono riuscire un Mago o una giovane donna (Basilius aveva da giovane una forte inclinazione per il gentil sesso) con un forte Fascino.

I Maghi o le giovani donne presenti possono tentare una Prova di Fascino +3. Se riesce, Basilius è disposto ad ascoltare tutto il gruppo. Solo che comunicare con lui non è semplice: è vecchio e parla l'antico atlantidico. Una Prova di Intelligenza +3 deve perciò stabilire se ci sia qualcuno, tra i nostri, che sappia parlare questa lingua. Se c'è, il vecchio Mago potrà svelare i segreti di una delle stanze del tempio, di cui è venuto a conoscenza. (Lanciare il D20: il risultato è il numero della stanza; se esce 20 si può lanciare di nuovo.) Prima di smaterializzarsi, Basilius regala ai Personaggi la clessidra, che si riduce ad un decimo della sua grandezza en-

trando appieno nel regno della materia, mentre la sabbia ivi contenuta si trasforma in una sorta di gas fumoso. Se si rompe il vetro della clessidra si forma intorno al gruppo un involucro invisibile, all'interno del quale il tempo è abolito. Questo fenomeno dura circa dieci minuti. Per i nostri ciò è di grande vantaggio: possono muoversi normalmente, mentre il resto del mondo sembra sprofondato in un sonno totale.

Zona 21: Santuario del tempio

Informazioni generali:
La sala (primo piano sotterraneo) misura m 16x12 ed è alta 20. L'unico accesso è rappresentato da un'apertura verso nord, senza porta.

Informazioni particolari:
È un salone grandioso, completamente rivestito di marmo, con il soffitto sostenuto da dodici colonne. Sulle pareti vi sono ovunque, inserite in supporti metallici, torce speciali che emanano una luce rossa e violetta. Contro la parete sud si staglia una statua gigantesca, anch'essa di marmo. Rappresenta il dio Lucertosauro H'ranga. Una larga scala di marmo conduce alla bocca spalancata della statua. Ai piedi della scala è ritto un Gran Sacerdote del culto, avvolto in una lunga tunica bianca ricamata. Tiene sollevato verso la

divinità un Calice sacrificale. A destra e a sinistra, lungo le pareti ovest ed est, ci sono quaranta fedeli, tra uomini fissi in adorazione dell'idolo e mostri a capo chino. Visti dalla statua, stanno da ambedue le parti nella disposizione seguente: cinque sacerdoti disarmati, due Demoni, un'Idra, sei Maru e sei Krakonti.

Informazioni riservate al Narratore:

I Personaggi devono attraversare il salone, salire la scala fino alla bocca della statua e passare attraverso l'apertura. È l'unica via per raggiungere il Fuoco Magico. Il nome del Gran Sacerdote è Pandagur. A prescindere da un pugnale avvelenato e uno scettro magico d'argento, è disarmato (vedi Zona 14). Se dovesse tuttavia riuscire a colpire uno dei Personaggi con il pugnale, il pericolo diventa mortale: una ferita da pugnale avvelenato procura immediatamente 2D6 PFer da detrarre dall'Energia Vitale! I sacerdoti disarmati non prendono parte al combattimento, ma si ritirano. I punteggi dei mostri presenti si ricavano dalla descrizione degli stessi. Il Narratore dovrebbe occuparsi personalmente della scelta delle armi, in base alle informazioni che possiede sui mostri. È possibile anche considerare disarmati quelli che pregano, dal momento che sono venuti qui per assistere ad una funzione religiosa. Poiché il Sacerdote volge la schiena all'entrata e gli altri stanno a capo chino, il Narratore può eventualmente permettere ai nostri di dare un'occhiata nel salone. Tuttavia i Personaggi non potranno passare inosservati a lungo: nei passaggi limitrofi ci sono dei Lucertosauri. Se tentano di raggiungere la scala che porta alla bocca della statua, sarà il Narratore a decidere, sulla base dei rapporti spaziali esistenti, quali

dei mostri coinvolgere nel combattimento. Altrimenti rimane solo da sperare che i nostri eroi abbiano in precedenza fatto provvista di mezzi magici per poter affrontare un numero d'avversari così imponente. Se il Narratore vuole essere magnanimo, può prestar fede alle affermazioni dei Personaggi, che vogliono raggiungere correndo a gambe levate la bocca della statua anche a prezzo della vita. E in effetti la sorpresa sui presenti potrebbe essere tale che i Personaggi si trovino a dover combattere solo con il Gran Sacerdote; anche se si può stare certi che i mostri, disturbati durante la funzione religiosa, riprenderanno immediatamente l'inseguimento.
Il Gran Sacerdote Pandagur ha il seguente punteggio:

Coraggio	12	Protezione	1
Attacco	12	Impatto	2D6
Parata	6	Energia Vitale	30

Classe 10 (con scettro d'argento: 15)

3. Passaggi, Scale, Pozzi ecc.

Passaggio A

Informazioni generali:
Il passaggio (secondo piano sotterraneo) è largo 3 m e lungo 9. L'altezza è di 2,50.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Alle pareti ardono delle torce. L'ingresso alla Zona 2 è sbarrato da una porta a inferriate, che si può chiudere e aprire solo dalla parte del passaggio.

Informazioni riservate al Narratore:
I Niente di particolare.

Passaggio segreto B

Informazioni generali:
Il passaggio (secondo piano sotterraneo) è lungo 8 m, largo 1 e alto 1,20.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva.

Informazioni riservate al Narratore:

L'esistenza di questo passaggio segreto è stata dimenticata dai Signori del Tempio. Per il resto non c'è niente di particolare.

Passaggio segreto C

Informazioni generali:
Il passaggio (secondo piano sotterraneo) è lungo 9 m, largo 1,50 e alto 2.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva.

Informazioni riservate al Narratore:

L'esistenza di questo passaggio segreto è stata dimenticata dai Signori del Tempio. Per il resto non c'è nulla di particolare.

Sistema di passaggi D

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (secondo piano sotterraneo). L'altezza e la larghezza dei passaggi è di volta in volta diversa, sufficiente comunque a farci passare un Personaggio che proceda chinato.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. I passaggi sono in genere bui, ma ogni tanto si incontra qualche torcia accesa. Dei rumori, vicini e lontani, indicano che i nostri non sono soli.

Informazioni riservate al Narratore:

> Non è nell'interesse del Narratore che i Personaggi vaghino alla ricerca dei Calici qui dentro, invece che nel tempio; tuttavia, se i nostri capitassero qui, può lasciarli girare un po' senza farli aggredire subito da bande di Orchi. Ma se si ostinano troppo a voler cercare qui dentro, allora il Narratore sarà davvero costretto a farli ricacciare nel tempio dagli Orchi. Il sistema di passaggi non mostrerà né altre uscite né abitazioni degli Orchi (che esistono, naturalmente), per evitare che i nostri si disperdano in giri inutili.

Sistema di passaggi E

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (secondo piano sotterraneo). L'altezza è di 2,50 m.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. A distanza regolare l'una dall'altra ardono delle torce, infilate in supporti metallici alle pareti.

Informazioni riservate al Narratore:

Nessuna particolarità.

Passaggio F

Informazioni generali:

Le dimensioni sono riportate sulla carta (secondo piano sotterraneo). L'altezza è di 2,50 m.

Informazioni particolari:

Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Alle pareti numerose torce, infilate in supporti metallici, illuminano il passaggio.

A tre metri dalla curva a gomito - arrivando da nord - si vede una specie di tenda che risplende misteriosamente di una luce bluastra.

La luce è debole, e permette di guardare attraverso; ma oltre la tenda non c'è nulla di particolare.

Informazioni riservate al Narratore:

Si tratta di una cortina di energia che, bruciando a freddo, - cioè senza provocare ustioni - annienta la materia inorganica. Chi la attraversa arriva dall'altra parte nudo e disarmato. Da una parte e dall'altra della cortina c'è, sulla parete, una piastra d'argento con serratura. Con una chiave magica - quella, ad esempio, che possiede il Coboldo Lupino - si può disattivare la cortina. Con un Calice Fatato la si può addirittura annientare per sempre: basta attraver-

sarla tenendolo in mano, e la tenda svanisce. Un'altra possibilità è quella di passarla con lo scettro magico del Gran Sacerdote (il bozzolo protettivo neutralizza l'azione della cortina e permette di passare a tutto il gruppo).

Scala a chiocciola G

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (primo piano sotterraneo). La scala collega i tre piani sotterranei, e porta alla Scala Q del piano superiore.

Informazioni particolari:
La scala è di roccia viva e non è illuminata.

Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna particolarità.

Scala a chiocciola H

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (primo piano sotterraneo). La scala collega i tre piani sotterranei.

Informazioni particolari:
La scala è di roccia viva e non è illuminata.

Informazioni riservate al Narratore:

Nessuna particolarità.

Sistema di passaggi I

Informazioni generali:

Le dimensioni sono riportate sulla carta (terzo piano sotterraneo). L'altezza è di 2,50 m.

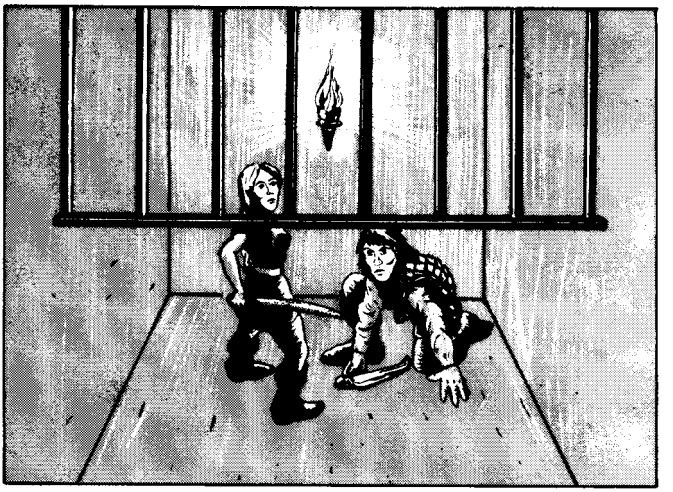
Informazioni particolari:

Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Delle torce, fissate alle pareti a distanza regolare, illuminano i passaggi.

Informazioni riservate al Narratore:

Il passaggio nord-ovest, che parte dalle Zone 13 e 14 e finisce a gomito cieco nella roccia, riserva una sorpresa. In questo punto i Personaggi incappano in una statuetta, apparentemente buttata in un angolo per caso. È una trappola. Se uno dei nostri amici vuole raccoglierla, si accorgerà che non solo è fissata al suolo, ma che basta toccarla per azionare un meccanismo che fa scendere fulmineamente un'inferriata. E qui c'è da temere che i Maru della Zona 15 accorrano a tutto quel fracasso; naturalmente non vengono se sono già stati vinti in precedenza. In caso contrario il Narratore dovrebbe lanciare 1D6: se esce 1 o 2, allora i Maru non hanno sentito nulla, altrimenti

arriveranno per combattere con i nostri intrappolati. Da questa si può uscire solo con molta Forza (Prova di Forza +5, sono permessi tre lanci); oppure facendo appello al Coboldo Lupino con la pietra focaia magica (egli potrebbe azionare il meccanismo che solleva la



grata); oppure con una chiave magica, o approfittando dei Maru, quando sollevano l'inferriata per combattere; se la scimmia Gorgon è con i nostri, tirerà su la grata senza il minimo sforzo.

Sistema di passaggi J

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (primo piano sotterraneo). L'altezza è di 2,50 m.

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Delle torce, infilate in supporti alle pareti a distanza regolare, illuminano i passaggi.

Informazioni riservate al Narratore:

In queste gallerie girano Lucertosauri in libertà (vedi il paragrafo 4.2.), che sono addestrati ad assalire soltanto estranei. Il Narratore dispone complessivamente di 5 o 6 Lucertosauri. Questi mostri non sono in grado di salire le scale. Il Narratore dovrebbe lanciare 1D6 per ogni Turno di gioco. Se esce 1 i nostri incontreranno un Lucertosauro.

Scala K

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla carta (primo piano sotterraneo). La scala conduce dalla Zona 21 alla bocca della statua sacra.

Informazioni particolari:
Nessuna particolarità.

Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna particolarità.

Passaggio L

Informazioni generali:
Il passaggio è lungo 4,50 m, largo 80 cm e alto 1,50 m. (Vedi Carta n. 2.)

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Il corridoio è talmente stretto, che si può passare solo in fila indiana.

Informazioni riservate al Narratore:

> Che il passaggio sia angusto può rappresentare un vantaggio per chi è in fuga: l'imbocco al Montacarichi M è in questo modo relativamente facile da difendere. Un solo Personaggio basta a tenere a bada gli inseguitori, dal momento che può essere attaccato da uno solo di questi: anche loro, ovviamente, possono procedere solo in fila indiana.

Montacarichi M

Informazioni generali:
L'atrio misura m 3x5. Il Montacarichi si trova nella parete sud (Carta n. 2).

Informazioni particolari:
Si tratta di una specie di ascensore con cestoni di cuoio, grandi abbastanza per farci salire una persona. I cesti appaiono a intervalli di due metri, azionando l'argano ai piedi del Montacarichi; sono fissati a una fune collegata all'argano.

Informazioni riservate al Narratore:

> Con ogni probabilità i nostri avranno a questo

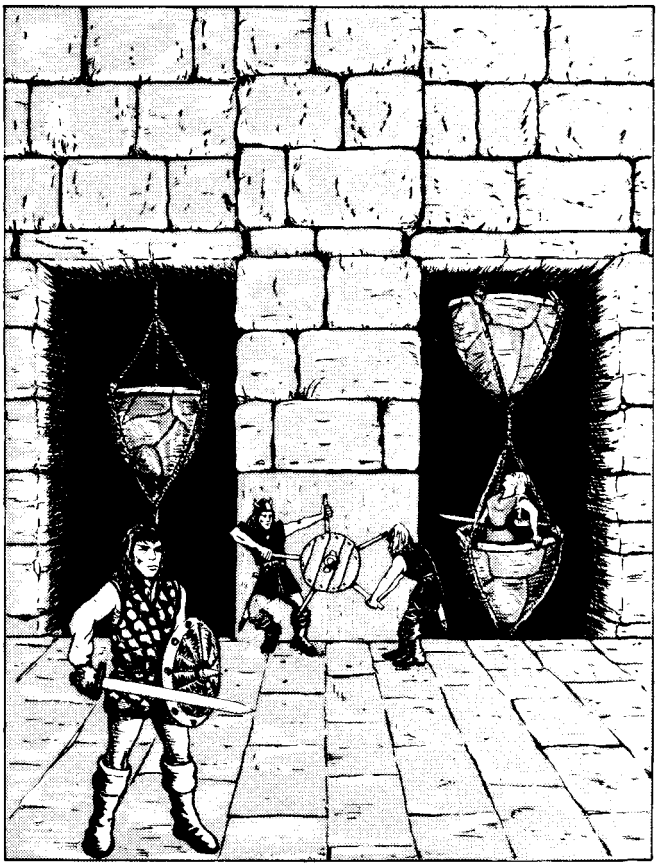
punto un sacco da fare: almeno uno di loro deve tenere a bada gli inseguitori e impedire che questi possano invadere l'atrio del Montacarichi. Un altro deve azionare l'argano. Tirare su il Montacarichi non è un problema; in fondo è stato costruito per questo. Solo che, se i Personaggi trasportati sono più di quelli che lavorano all'argano, è necessaria una Prova di Forza: se uno solo, ad esempio, vuole tirar su due persone, o se sono in due a farne salire tre, ecc... Complessivamente la salita con il Montacarichi dovrebbe durare da cinque a dieci Turni, a seconda del grado di scaltrezza dimostrato dai nostri. Se rimangono indietro i due che avevano il compito di tenere a bada gli inseguitori e azionare l'ingranaggio, si può tirarli su dall'alto - sempre che almeno uno dei Personaggi sia già arrivato nella Zona N - tramite una sorta di paranco. I Personaggi farebbero bene a tagliare la fune, una volta completate le operazioni di salita, per guadagnare un po' di vantaggio.

Zona N: Vestibolo

Informazioni generali:

Il locale misura circa m 6x6, ed è alto 3 (Carta n. 2).

Informazioni particolari:
Pavimento, pareti e soffitto sono di roccia viva. Un'apertura senza porta conduce alla Zona O. Una carrucola rende possibile il funzionamento del Montacarichi, che termina con una grande ruota di legno intorno a cui i cesti girano per scendere di nuovo.



Informazioni riservate al Narratore:

Nessuna particolarità.

Zona O: Sala del Fuoco Magico

Informazioni generali:

La stanza misura circa m 6x9, ed è alta 3 (Carta n. 2).

Informazioni particolari:

Pavimento, pareti e soffitto sono di nuda pietra. Nella parete nord c'è un camino, ove arde un fuoco purpureo. A destra e a sinistra, addossati alla parete, ci sono sei idoli di pietra, a grandezza umana, che rappresentano vari tipi di Lucertosauro nell'atto di camminare eretti. Nell'angolo sud-ovest c'è un'apertura sul soffitto, da cui si intravedono i gradini di una scala.

Informazioni riservate al Narratore:

Nella stanza arde il Fuoco Magico, dal quale potrebbe ricostituirsi la Spada delle Sette Virtù se si gettassero nel fuoco i Calici Fatati ("Sette coppe, sette mappe, lungo tempo siete sparite, ritornate da dove venite").

Qui si decide l'esito dell'avventura, ma i pericoli non sono ancora finiti. Nell'istante in cui i Calici entrano in contatto con il fuoco, gli idoli di pietra si animano. Sono tremendamente forti, e in più invulnerabili, ma anche molto

lenti. E i nostri devono inventare al più presto un sistema per raggiungere l'apertura del soffitto. Non c'è scala, ma ci si potrebbe tirare su a vicenda, con una certa Abilità e Forza, formando una piramide. Il Narratore dovrebbe permettere al primo dei Personaggi di essere

già di sopra prima che uno degli idoli attacchi. Dopo ogni Scontro viene tirato su - o sale da solo - un Personaggio alla volta. Il Narratore può pretendere, a seconda della situazione, una Prova di Abilità o di Forza dagli interessati. Se è un Personaggio a tirare su l'altro, viene richiesta una Prova di Forza; se il Personaggio sale da solo, ci vorrà una Prova di Abilità.
Gli idoli di pietra hanno il seguente punteggio:

Coraggio	10	Protezione	illimitata
Attacco	4	Impatto	2D6 +3
Parata	4	Energia Vitale	illimitata

(Dopo tre Scontri ci sono 8 Punti d'Avventura.)
Gli idoli non possono inseguire i nostri attraverso l'apertura del soffitto: sono troppo impediti nei movimenti. Questo i Personaggi lo sanno, perché lo hanno notato durante il combattimento. Quello che i nostri avventurosi amici non sanno, è che gli idoli, ormai inferociti, attaccheranno ora gli inseguitori. Raggiungendo quindi la Scala P, l'avventura è praticamente conclusa.

Scala P

Informazioni generali:
Le dimensioni sono riportate sulla Carta n. 2.

Informazioni particolari:
È una scala di pietra, che conduce nella parte superiore della piramide. Termina davanti ad una pesante porta, armata in ferro. La porta è chiusa a chiave, ma questa è infilata dall'interno. I nostri possono quindi uscire senza fatica e inoltre coprirsi le spalle, chiudendo la porta dall'esterno. Dietro alla porta inizia un lungo passaggio segreto, che prima scende continuamente, poi riprende a salire e conduce i Personaggi lontano dalla città di H'rabaal, alla luce del giorno. Da qui è facile raggiungere la nave nel porto di Brabak.

Scala Q

Informazioni generali:
La posizione approssimativa viene riportata sulla Carta n. 1. (In realtà la scala scende in direzione nord-est, verso l'imbocco della Scala G.)

Informazioni particolari:
È una scala di pietra, che collega la Zona 1 con la Scala G. Un cunicolo trasversale conduce al Pozzo R.

Informazioni riservate al Narratore:

> Questa scala è accessibile soltanto mediante il Leone della Zona 1. Ogni tentativo di lasciare il tempio passando di qui è destinato inevitabilmente a fallire.

Pozzo R

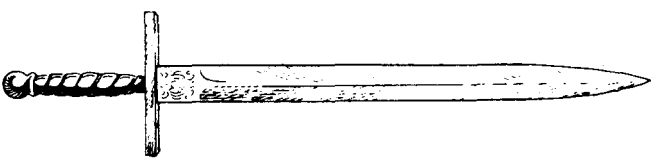
Informazioni generali:
La posizione viene riportata sulla Carta n. 1.

Informazioni particolari:
Un cunicolo verso la Scala Q parte, ad un'altezza di 5 m sopra la Zona 2, da questo pozzo.

Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna particolarità.

Considerazioni finali

Tutti i Personaggi che hanno contribuito a portare a termine la missione e sono usciti più o meno illesi dal tempio, ottengono, oltre ai Punti e ai tesori conquistati, 60 Punti d'Avventura. E, quale speciale ringraziamento di Storrebrandt, cento corone a testa. Beh, niente male ...



4. I mostri

4.1. Il Demone

I Demoni sono esseri che provengono da un'altra dimensione, sconosciuta e inaccessibile ai Personaggi. Sono fatti di una pseudo-materia, la cui struttura corrisponde più o meno alla densità molecolare del fumo. Il fatto che abbiano forma relativamente fissa, che si muovano e che siano in grado di agire sulla materia, è da ricondurre a forze e fenomeni di magia nera. Non possono essere fatti prigionieri, né venir uccisi; non possono raccontare di sé e della loro origine. Per questo non si sa molto di loro, in Atlantide. A dire il vero, si sa soltanto che sono al servizio dei potenti del Regno delle Ombre, per i quali spesso svolgono funzioni di ambasceria, e che tengono i contatti con gli alleati delle Forze del Male. Anche se non sono vincolati ad una forma fisica prefissata, ne prediligono normalmente una che assomiglia molto alla figura umana: si tratta di una forma slanciata, la cui altezza oscilla tra i due metri e i due metri e mezzo. Sono sempre completamente avvolti in un saio nero con cappuccio alzato, fatto di una stoffa magica e indistruttibile. L'unica cosa che di loro si possa vedere sono gli occhi: due occhi rossi e malvagi, che brillano per-

sino nell'oscurità più totale. Anche le mani - anzi, non si è nemmeno sicuri che i Demoni abbiano mani o altri apparati per afferrare - vengono completamente ricoperte dalle enormi maniche del saio. Non sono in grado di fare movimenti veloci; talvolta si muovono come marionette, quasi facessero fatica a controllare il loro pseudo-corpo. Grande è il potere che hanno sugli alleati delle Forze del Male, poiché si sono votati al servizio del Regno delle Ombre. E davvero un Demone sarebbe in grado, se lo volesse, di uccidere con un solo sguardo uno Zombi o altri mercenari del re negromante Morda. Il loro potere sui Personaggi è invece limitato. È vero che più di un Personaggio si mette a tremare come una foglia se un Demone lo fissa, e che rimane anche per qualche secondo come paralizzato, ma più di questo gli occhi non possono fare. Anche gli altri poteri di magia nera di questi mostri hanno sull'uomo solo un effetto molto attenuato. In ogni caso è meglio evitare il contatto diretto o indiretto, tramite oggetti da loro toccati. Si eviteranno così noiosi pruriti e la comparsa di foruncolosi ed eczemi. Nonostante la loro lentezza, in combattimento diventano, sulla durata, micidiali: perché non soccombono, sono invulnerabili ed un contatto troppo prolungato con loro comporta una lenta paralisi progressiva. A questo bisogna aggiungere il fatto che anche le armi risentono di un prolungato contatto con i Demoni: si smussa-

no, si spuntano e le armature si disintegrano. Come armi usano quasi sempre le spade o attrezzi simili a fruste con cinque o sette cordoni, alle cui estremità sono fissate delle palline di piombo.

Il Demone in azione.

Poiché il Demone è invincibile in combattimento, sarebbe opportuno evitare simili scontri. Se proprio non è possibile, allora bisogna ridurre al minimo il contatto delle armi, e tenere ben presente che ogni contatto col Demone indebolisce. Nel caso di un conflitto a cui partecipino Demoni e altri accoliti delle Forze del Male, è buona cosa attaccare gli altri, e non i Demoni. Se si arriva a tagliarli fuori, rinunciano a combattere per tornare alla loro dimensione originaria, dopo aver abbandonato il saio e le armi, che spariranno per

autocombustione. Questo succede anche nel caso vi siano degli alleati nelle vicinanze, ma non talmente veloci da intervenire tempestivamente. Nessuno sa con esattezza perché succeda così; si suppone che i Demoni abbiano qualche punto debole e temono che i Personaggi lo scoprano. Il combattimento con un Demone si svolge nel modo seguente: dopo cinque Scontri i punteggi di Attacco e Parata si riducono di un punto; lo stesso vale per la Protezione e i Punti d'Impatto delle armi (la detrazione di Protezione e Impatto dura sino a quando il Personaggio non si procura una nuova arma o armatura, mentre ci si riprende velocemente dagli effetti paralizzanti sui punteggi di Attacco e Parata, subito dopo il combattimento). Il Demone ha il seguente punteggio:

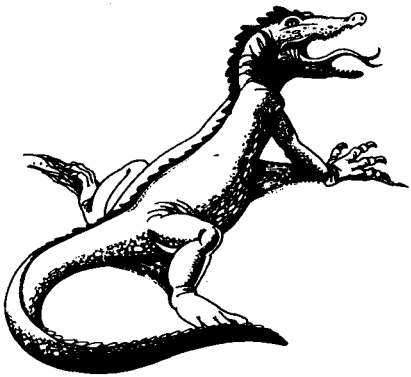
Coraggio	5	Protezione	illimitata
Attacco	5	Impatto	1D6+4 o 1D6+2 (spada o frusta)
Parata	4	Energia Vitale Classe 10	illimitata

(I dieci Punti d'Avventura vengono accordati appena un Demone ritorna alla sua dimensione originaria.)

4.2. Il Lucertosauro

I Lucertosauri sono mostri che vivono prevalentemente in posti paludosi; lunghi da due a tre metri, hanno la stessa ferocia dei loro cugini più piccoli, i Coccodrilli, e dei loro parenti più grandi, i Rapisauri. Come tutti i rettili hanno sangue freddo, il che li fa sembrare talvolta un po' flemmatici; si tratta di un'impressione fallace: stanno solo osservando - e poi scattano sulla preda e azzannano fulminei. La bocca, enorme, è dotata di mandibole potenti e di centinaia di denti acuminati. La pelle corazzata è ben protetta da ogni sorta d'attacco. I Lucertosauri adorano il loro dio H'ranga, e vengono considerati animali sacri dai seguaci di questa divinità. Si difendono dagli attacchi degli altri ipnotizzandoli, e impedendo al contempo che questi attacchino anche i loro signori. Nei santuari della divinità, i Lucertosauri girano spesso liberi, e hanno un po' le funzioni di cani da guardia.
I Lucertosauri hanno il seguente punteggio:

Coraggio	15	Protezione	5
Attacco	6	Impatto	1D6+4
Parata	6	Energia Vitale	10
		Classe 7	



4.3. L'Idra

È un mostro a cinque teste, tre gambe e tre braccia. Non brilla per intelligenza. La grandezza media è di due metri. Come tutti i mostri a sangue freddo ama il caldo, e indossa - anche in climi subtropicali - una cappa di pelliccia; quest'ultima sembra un tappeto pieno di toppe, ed è formata dalle pelli delle sue prede. Conduce vita solitaria; si riunisce in branco solo durante il periodo degli accoppiamenti. È molto superstiziosa, ma anche ingannatrice e scaltra. Questi mostri hanno fatto di verità e menzogna una sorta di rituale: quattro delle cinque teste mentono, mentre la quinta dice il vero. Ma poiché le teste si scambiano tra di loro questa funzione, non serve a nulla osservare,

per stabilire quale delle cinque dica la verità. L'Idra porta sotto la cappa (e talvolta anche sopra) una cotta di maglia fino alle ginocchia; tra le armi predilige la balestra, la sciabola e la spada. Nonostante il suo aspetto incuta terrore, è piuttosto vigliacca, evita il combattimento, o cerca di portarlo a termine prima di mettere in gioco la propria vita. Gli unici valori per l'Idra sono i rituali superstiziosi e la soddisfazione dell'incredibile voracità delle cinque teste, che arrivano anche a lottare e ad azzannarsi tra di loro quando il mostro mangia. Denaro e oro non le interessano.

L'Idra in azione.

L'aspetto raccapricciante e l'azione spesso ipnotica degli occhi offrono sempre all'Idra, a dispetto dello scarso coraggio, l'occasione per il primo attacco. Poiché impugna tre spade - usando non raramente anche una seconda arma per braccio - può attaccare tre volte più dei suoi avversari. Cerca vittorie rapide. Se il combattimento si mette male, tende a raggiungere lo scopo in altro modo. Di solito bastano dieci Punti d'Impatto subiti per convincerla a cercare una soluzione nelle trattative. Per quanto riguarda il quoziente di verità delle sue informazioni, vedi quanto sopra. Se nei pressi ci sono dei suoi alleati non cercherà la trattativa, continuando a combattere. Se le trattative vengono rifiutate, l'Idra è presa da quello che viene definito l'idropanico: secerne da una ghiandola una sostanza nauseabonda, che provoca vomito e

convulsioni ai Personaggi (i loro valori di combattimento si dimezzano).
L'Idra ha il seguente punteggio:

Coraggio	4	Protezione	4
Attacco	10	Impatto	1D6+4 (spada)
Parata	9	Energia Vitale	40
		Classe 20	

4.4. Il Coboldo Lupino

Il Coboldo Lupino fa parte della famiglia dei Coboldi, che vanta numerose ramificazioni, e discende da un ramo cadetto che comprende anche i folletti. È un tipetto di circa quaranta centimetri, coperto di pelo, con la coda folta come uno scoiattolo. Porta un giubbotto, un mantello e un grande cappello con la piuma. Contrariamente a molti suoi parenti, trova i Personaggi veramente divertenti e simpatici. Da lui non si devono temere perfidie di sorta, anche se, va detto, non eccede in disponibilità verso i nostri. In fondo, quello che ha in testa è una specie di spirito cavalleresco, che in realtà applica soltanto se i Personaggi, con cui entra in contatto, gli sono simpatici. Oscure faide familiari, nel regno dei Coboldi, impongono ai componenti della sua famiglia di apparire al comando di una pietra focaia magica, e di porsi al servizio di chi la possiede. L'obbligo vige solo per tre volte all'anno; dopo di che la pietra focaia non può più nulla. E come si è detto: Lupino appare sì tre volte, ma dipende dal Fascino di chi ha la pietra se esaudirà i desideri o meno. I Gran Sacerdoti del tempio, ad esempio, hanno tentato invano di usare Lupino per i loro fini.

Il Coboldo Lupino in azione.

Prove di Fascino (+2) decidono se Lupino sia disposto ad aiutare o no. Il dado può essere lancia-

to tre volte, ogni volta da una persona diversa. Lupino dispone di chiavi magiche, può evidenziare pericoli (solo uno per apparizione; il D20 stabilisce il numero della Zona), e, in caso di bisogno, paralizzare un mostro, ad esempio un Lucertosauro. Invece non è in grado di procurare elisir di Forza, Filtri magici, tesori e nemmeno vestiti, armi e beni materiali.

4.5. Il Krakonte

I Krakonti provengono dal regno sottomarino Wajahd, e lavorano spesso come mercenari per il re negromante Morda. Sono al servizio del dio Lucertosauro H'ranga, e il loro odio verso i Personaggi è maggiore dell'inimicizia verso gli altri

fedeli di H'ranga. I Krakonti sono alti un metro e settanta circa, sono incredibilmente forti, tarchiati, con la pelle a squame e una testa grande e mostruosa, che ricorda quella di una gigantesca tartaruga. Gli occhi sono sporgenti e talmente inespressivi che non si può mai sapere quali saranno le loro reazioni. Il corpo massiccio, o meglio, grasso, viene perlopiù difeso da un'armatura e termina con due gambette robuste e piedi a pinna. Il tallone d'Achille dei Krakonti è un ganglio nervoso, della grandezza di circa un pugno, situato tra il collo e la spalla destra. Ha la funzione di controllare la conversione della respirazione da branchiale a polmonare, dal momento che i Krakonti possono vivere sia sulla terra che sott'acqua. Poiché è l'acqua tuttavia l'elemento naturale del Krakonte, qualsiasi lesione al ganglio nervoso limiterà la respirazione a quella branchiale solamente, togliendo la possibilità di sopravvivenza all'aria. I Krakonti conoscono il loro punto debole, e lo proteggono con cura speciale. Un'altra particolarità dei Krakonti, è che devono stare immersi nell'acqua almeno un'ora al giorno, perché la pelle non si secchi. Se non possono farlo, la loro Energia Vitale si riduce di cinque Punti al giorno; i punteggi di Attacco e Parata scendono anch'essi di due Punti ogni giorno.

Il Krakonte in azione.

Il Krakonte ha il seguente punteggio:

Coraggio	16	Protezione	5+1
Attacco	9	Impatto	1D6+5
Parata	8	Energia Vitale	20

Classe 12

I Punti d'Impatto valgono per l'arma preferita, la mazza ferrata. Occasionalmente, però, combattono anche con l'ascia bipenne (1D6+4) o la spada (1D6+4). Sott'acqua preferiscono la rete e il tridente. Talvolta adoperano lo scudo. Poiché un attacco diretto al ganglio nervoso del Krakonte non ha molte possibilità di successo, ma significherebbe l'eliminazione del mostro, il Personaggio può tentare *solo una volta* (di più non si riesce) di mirare direttamente al ganglio. Deve espressamente dire di voler tentare, e poi lanciare 1D6. Il Krakonte viene colpito se escono i numeri da

uno a cinque. La forza del colpo è allora sufficiente a spezzare la corazza. Ma i Krakonti hanno preparato in questi casi dei contrattacchi speciali, che riescono sempre dal momento che l'attaccante si deve concentrare totalmente sul suo tiro: ciò significa un colpo non parabile di 1D6+3 PImp. Quindi attenzione! Il tentativo è da fare solo in casi estremi, o se si è in perfetta forma (Energia Vitale!).

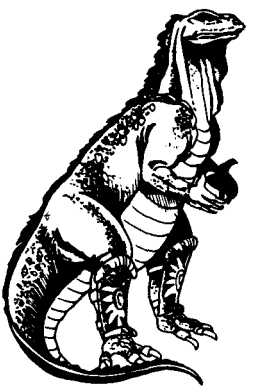
4.6. Il Maru

I Maru sono abitanti delle paludi, e si vede dal loro aspetto che discendono dai sauri rapaci. Camminano eretti, hanno braccia relativamente poco sviluppate ma gambe possenti, e una coda di coccodrillo alla quale si appoggiano. La bocca è spaventosa: enorme, prende gran parte della testa ed è provvista di innumerevoli denti, affilati come pugnali. Portano un farsetto di pelle e l'armatura, per proteggere l'epidermide che, nel corso dell'evoluzione della specie, ha perso le squame originarie. Anche se non hanno le braccia muscolose, prediligono l'ascia bipenne. In effetti, hanno braccia che si stancano presto: per questa ragione usano l'arma alternando le braccia, peraltro con la stessa destrezza, talvolta usando anche il piede prensile; così diventano estremamente imprevedibili per l'avversario. I piedi sono infilati in stiva-

loni, aperti di sotto. Sopra l'armatura portano una cintura incrociata, nella quale sono infilati fino a venti coltelli, affilati come rasoi. Sono mostri straordinariamente aggressivi, e uccidono per puro piacere. Sono fulminei. I loro difetti: la vista non buona e l'eccessiva aggressività, grazie alla quale molti dei loro attacchi falliscono per errata valutazione o zelo superfluo. Addirittura proverbiale è la furia combattiva dei Maru: dopo venti Scontri si abbandonano ad un'ebbrezza assassina, che fa perdere loro la ragione. Allora gettano le armi, e attaccano soltanto con la loro bocca micidiale.

Il Maru in azione.

Il Maru attaccherà prima con la sua arma (di solito un'ascia bipenne 1D6+4 o 2D6), poi, sempre



più preso dalla furia assassina, lancerà coltelli; ha diritto a due coltelli (1D6) per ogni attacco riuscito. Quindi userà l'ascia con il piede - i Punti d'Impatto aumentano di 3 per l'impeto - ma alla fine l'avversario ha a disposizione due attacchi consecutivi, poiché il Maru perde l'equilibrio. Se il mostro è preso dalla furia assassina, i punteggi di Attacco e Parata si dimezzano; aumenta invece l'Impatto a 2D6+2, per via della dentatura.
Il Maru ha il punteggio seguente:

Coraggio	18	Protezione	5
Attacco	9	Impatto	1D6+4 o 2D6
Parata	8	Energia Vitale	25

Classe 20

4.7. Gorgon, la scimmia gigantesca

In Atlantide si sono formate moltissime specie intermedie tra l'uomo e la scimmia, che sono sconosciute altrove. Vi appartengono, ad esempio, i Trogloditi, ma anche diverse varietà di scimmie giganti. La razza cui appartiene Gorgon è talmente rara, da non avere nemmeno una denominazione; si distingue per la particolare grandezza - esemplari adulti come Gorgon raggiungono i tre, talvolta quattro metri - ma anche per l'intelligen-

za, molto sviluppata in rapporto a quella delle altre scimmie. Gorgon è molto forte, ha la testa sproporzionatamente grande, e, come tutte le scimmie, è tutta ricoperta di peli; le braccia sono lunghissime. Usa come arma una clava, il cui punteggio d'Impatto è più alto del normale per la forza con cui viene usata. Non vogliamo tacere il fatto che Gorgon - che pure talvolta possiede tutto lo charme di uno scimpanzè - sia un guerriero brutale, con una speciale predilizione per la carne umana; cosa, questa, poco rallegrante per i nostri. Ci si potrebbe lavorare Gorgon puntando sul fatto che odia i mostri del tempio per due ragioni: perché la tengono prigioniera, e poi perché puzzano e non sono buoni da mangiare; i sacerdoti le piacerebbero di più, ma qualli stanno ben alla larga. E si potrebbe riuscire a ottenere la sua collaborazione facendo leva sulla sua credulità e stupidaggine (secondo metri umani), e placando la sua fame insaziabile con le provviste per l'avventura.

La scimmia Gorgon in azione.

È tremenda come avversario; come alleato è tremenda per i nemici, ma comunque sempre imprevedibile. Bisogna continuamente tenersela buona con dei piccoli doni: cibo, monete, monili (le piace tutto ciò che luccica). Prove di Fascino, fatte su richiesta del Narratore, devono stabilire il buon umore della scimmia, e questo non solo al primo incontro, ma continuamente, a distanze di

tempo regolari. Gorgon ha il seguente punteggio:

Coraggio	20	Protezione	1
Attacco	8	Impatto	2D6+2
Parata	6	Energia Vitale	30

Classe 30

4.8. Il Nosferatu

Una leggenda di Atlantide racconta che millenni or sono un mago Zombi - i morti viventi non sono normalmente in grado di procreare - riuscì ad ottenere i favori di una prostituta di Brabak. Il figlio nato da questa relazione - prosegue la leggenda - si accoppiò in seguito con una pipistrella.

Ma questa versione ci sembra un po' troppo inverosimile. Mentre è più accreditata quella che considera i Nosferatu come discendenti di umani rapiti nel Regno delle Ombre, e di lì misteriosamente ritornati. È comunque un fatto che sono simili all'uomo e molto intelligenti; ma essi non si considerano tali, anzi, si nutrono preferibilmente - anche se non esclusivamente - di sangue umano. Il Nosferatu è astuto e amorale; non conosce né amore né pietà. Da lui non ci si può aspettare altro che il morso degli smisurati incisivi.

Il Nosferatu in azione.

Come tutti i vampiri, il Nosferatu vive nascosto; la sua arma è la sorpresa. Evita confronti aperti che non è in grado di sostenere. È sempre pronto alla fuga e dotato di udito finissimo. Non è molto forte, ma in compenso è nerboruto: le dita fortissime rappresentano un'arma più efficace di qualsiasi pugnale. In combattimento si comporta nel modo seguente: tenta di isolare, dapprima, un avversario dagli altri; se gli riesce un attacco, la sua vittima rimane svenuta per la durata di tre Scontri, a causa del sangue perso. Poiché solo la carotide è esposta all'attacco, la Protezione non ha valore qualora questa parte non sia realmente protetta. Se la vittima riapre gli occhi, il Nosferatu morde nuovamente, e ha di nuovo il vantaggio di poter sferrare il primo attacco.

Il Nosferatu ha il seguente punteggio:

Coraggio	5	Protezione	1
Attacco	15	Impatto	2D (dita e denti; se impiega armi, i punteggi corrispondenti)
Parata	6	Energia Vitale	20

Classe 20

Personaggi già esistenti

1. Jan Rasmussen
Cor 11, Int 10, Fas 10, Abi 9, For 11 ; PAtt 10, PPar 8.
Ingenuo campagnolo, ma svelto e deciso. Indossa una cotta di maglia (PPro +4) e ha uno scudo (PPro +1). Arma: daga (1D6+2).

2. Kim Shayenne
Cor 12, Int 11, Fas 12, Abi 10, For 8 ; PAtt 10, PPar 8.
Bella ragazza, dai tratti vagamente orientali. Porta un corpetto di cuoio (PPro +3) e uno scudo (PPro +1). Arma: daga (1D6+2).

3. Magnus Maurenbrecher
Cor 11, Int 10, Fas 11, Abi 8, For 10 ; PAtt 10, PPar 8.
Un bravo compare, allegro e di buon carattere. Indossa una cotta di maglia (PPro +4) ed è armato di sciabola (1D6+3).

4. Chadir
Cor 13, Int 8, Fas 9, Abi 11, For 13 ; PAtt 10, PPar 8.
Giovanottone atletico e irruento. Indossa solo un perizoma (PPro 0), ed è armato di scudo (PPro +1) e ascia bipenne (1D6+4).

5. Principe Arno von Sturmfels
Cor 12, Int 10, Fas 12, Abi 10, For 9 ; PAtt 10, PPar 8.
Esile, distaccato, dai modi aristocratici. Porta un corpetto di cuoio (PPro +3) ed è armato di pugnale (1D6+2).

6. Trutz Trondelhoff
Cor 11, Int 10, Fas 10, Abi 9, For 11 ; PAtt 9, PPar 8.
Un omone alto e biondo, sempre silenzioso. Indossa una cotta di maglia (PPro +4) ed è armato di accetta (1D6+3).

7. Mara Delgado
Cor 9, Int 9, Fas 11, Abi 11, For 10 ; PAtt 9, PPar 8.
Una bellezza bruna e appassionata. Porta un corpetto di cuoio (PPro +3) e impugna una sciabola (1D6+3).

8. Sönke Cornelius
Cor 9, Int 11, Fas 19, Abi 10, For 10 ; PAtt 10, PPar 9.
Una vecchia volpe, abile e astuto. Indossa una cotta di maglia (PPro +4) ed è armato di spada (1D6+4) e di scudo (PPro +1).

9. Margareta Widukind
Cor 12, Int 9, Fas 10, Abi 11, For 10 ; PAtt 10, PPar 9.
Donna di aspetto matronale, dolce e rassicurante.

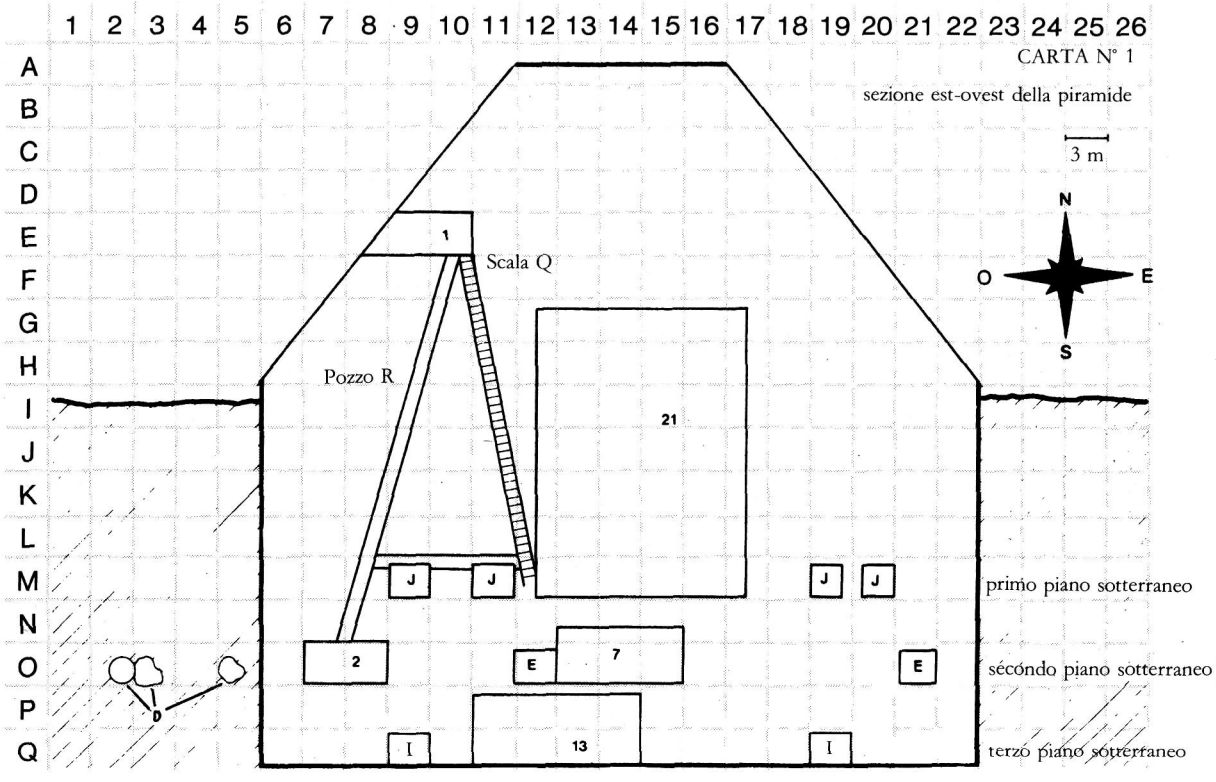
Porta una cotta di maglia (PPro+4) e uno scudo (PPro +1). Arma: pugnale (1D6 +2).

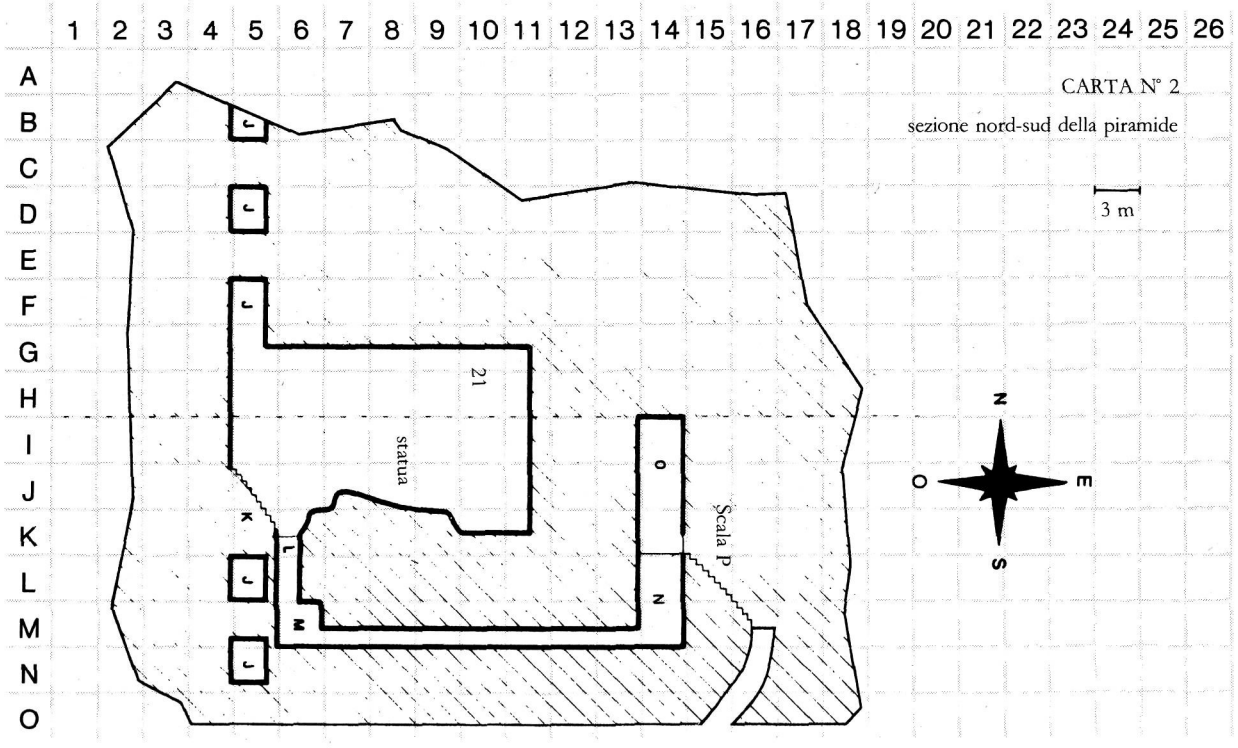
10. Ragondir Zornbold

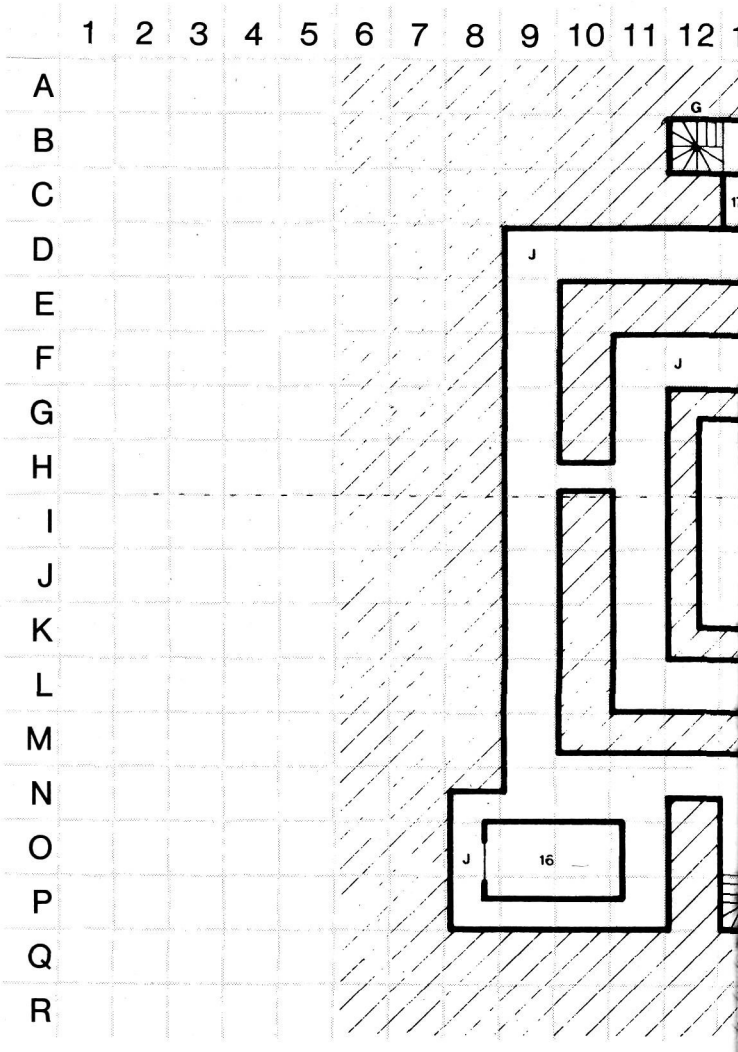
Cor 10, Int 9, Fas 9, Abi 9, For 13 ; PAtt 10, PPar 8.

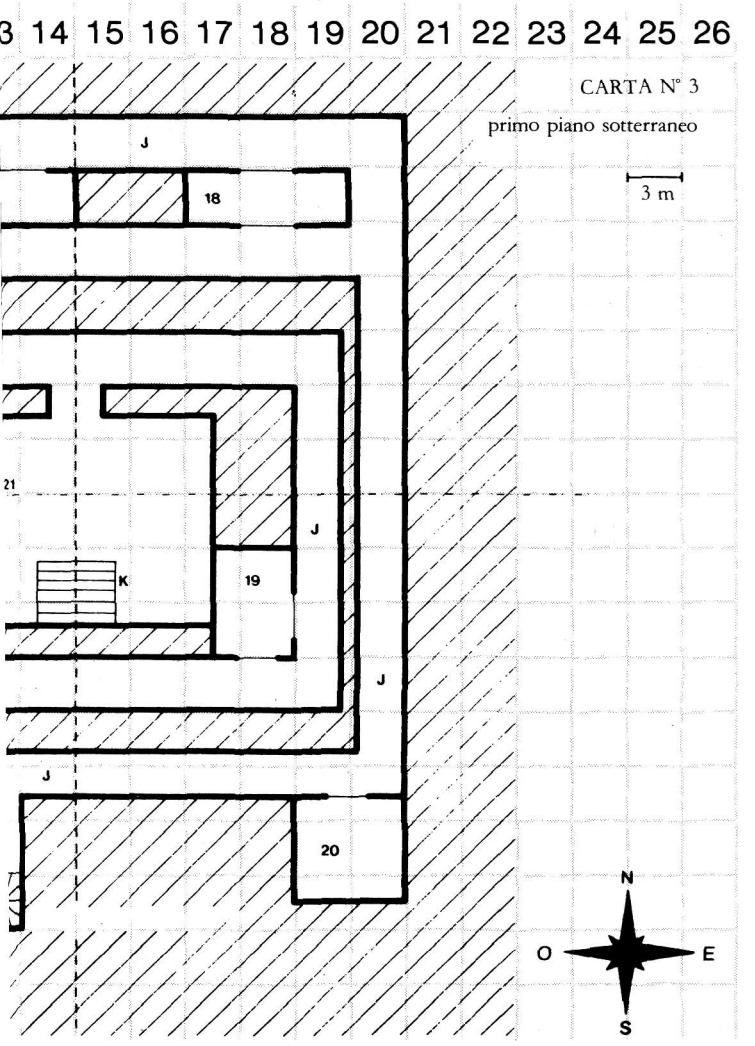
Piccolo, solidissimo, nerboruto: una roccia. Indossa un corpetto imbottito (PPro +2) e ha in dotazione una spada (1D6+4).

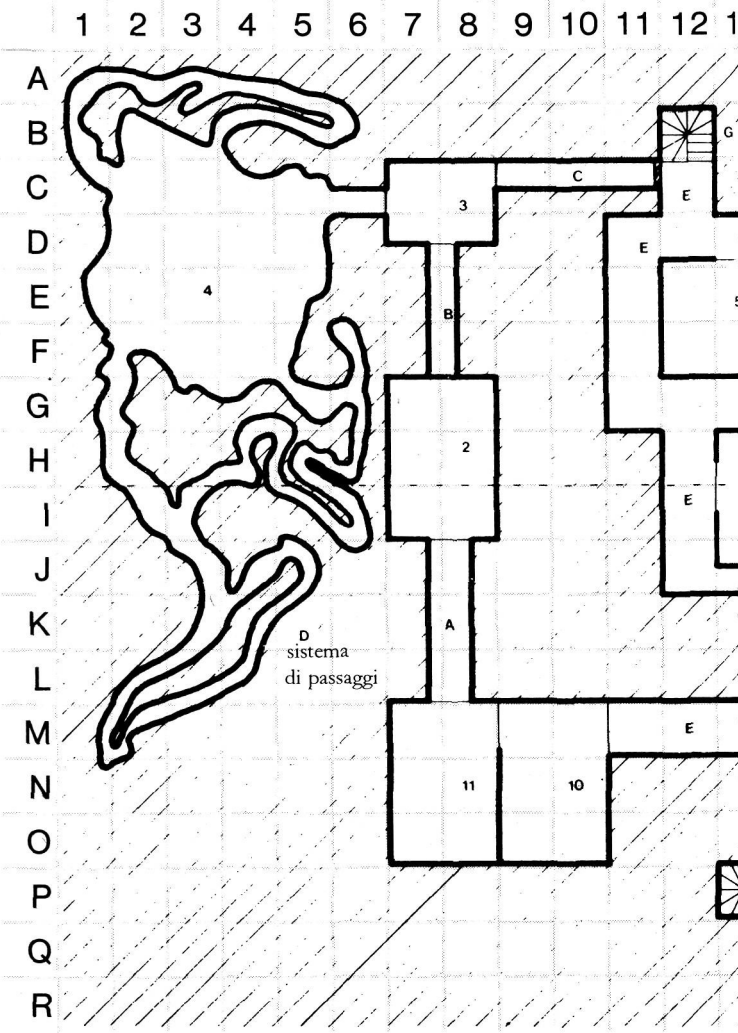
Cartografia
(riservata al Narratore)

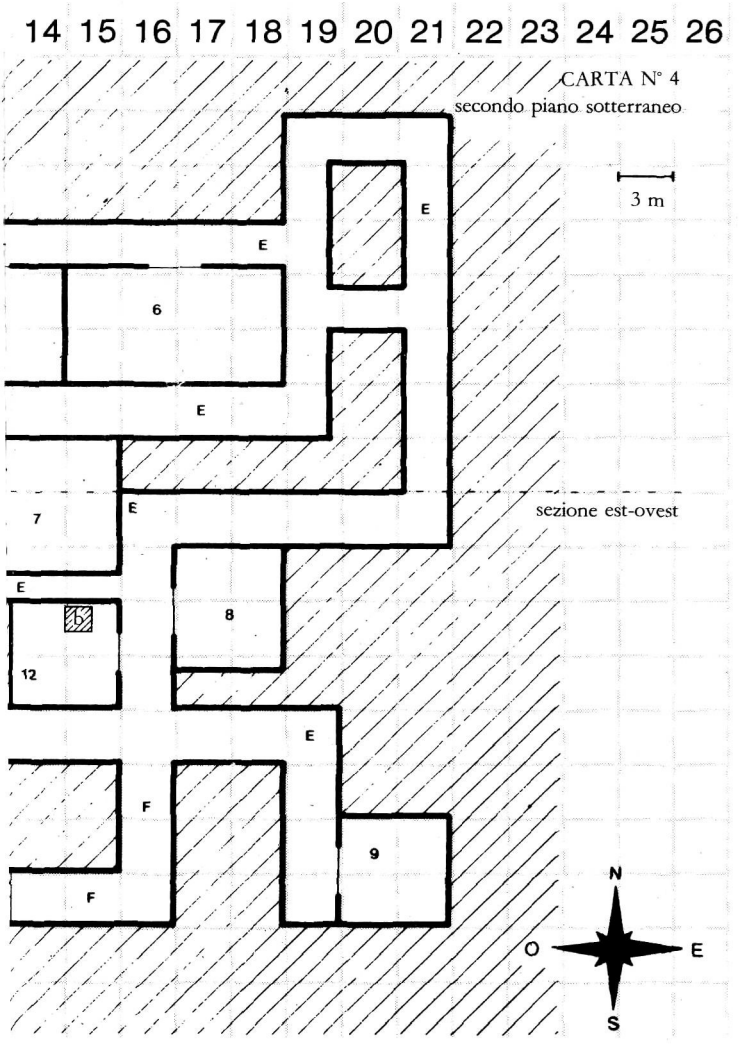

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q
CARTA N° 1
sezione est-ovest della piramide
3 m
N
O
E
S
1
Scala Q
Pozzo R
21
J
J
J
J
2
E
7
E
I
13
I
primo piano sotterraneo
secondo piano sotterraneo
terzo piano sotterraneo

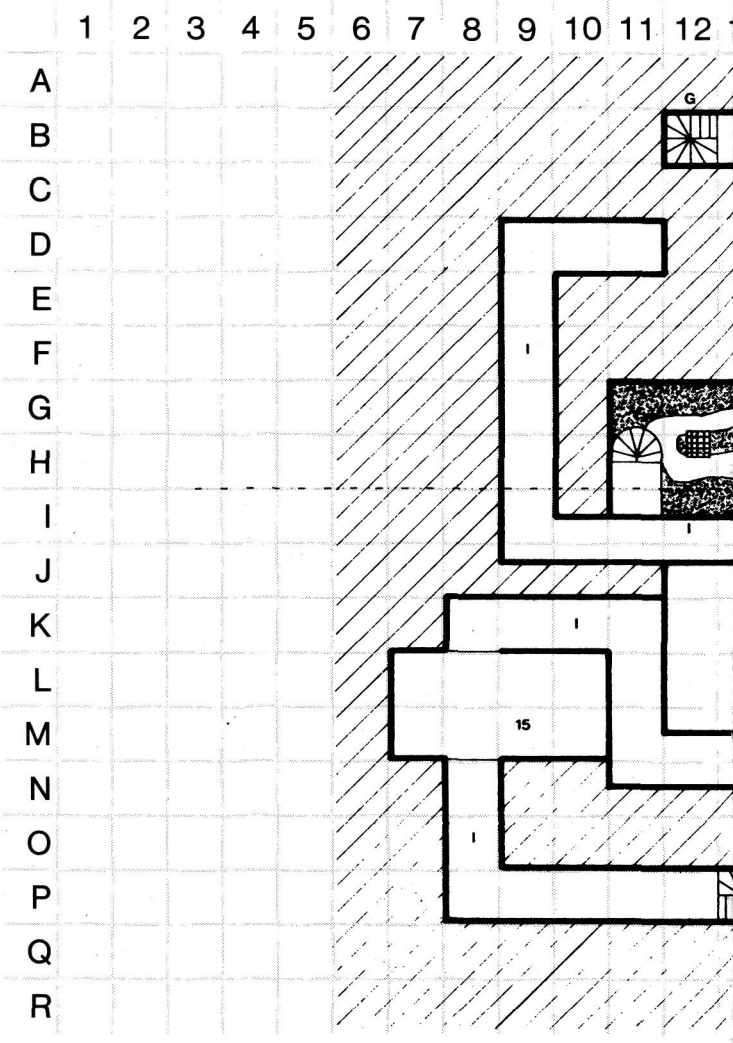

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O
CARTA N° 2
sezione nord-sud della piramide
3 m
N
O
E
S
J
21
statua
K
L
M
O
N
Scala P

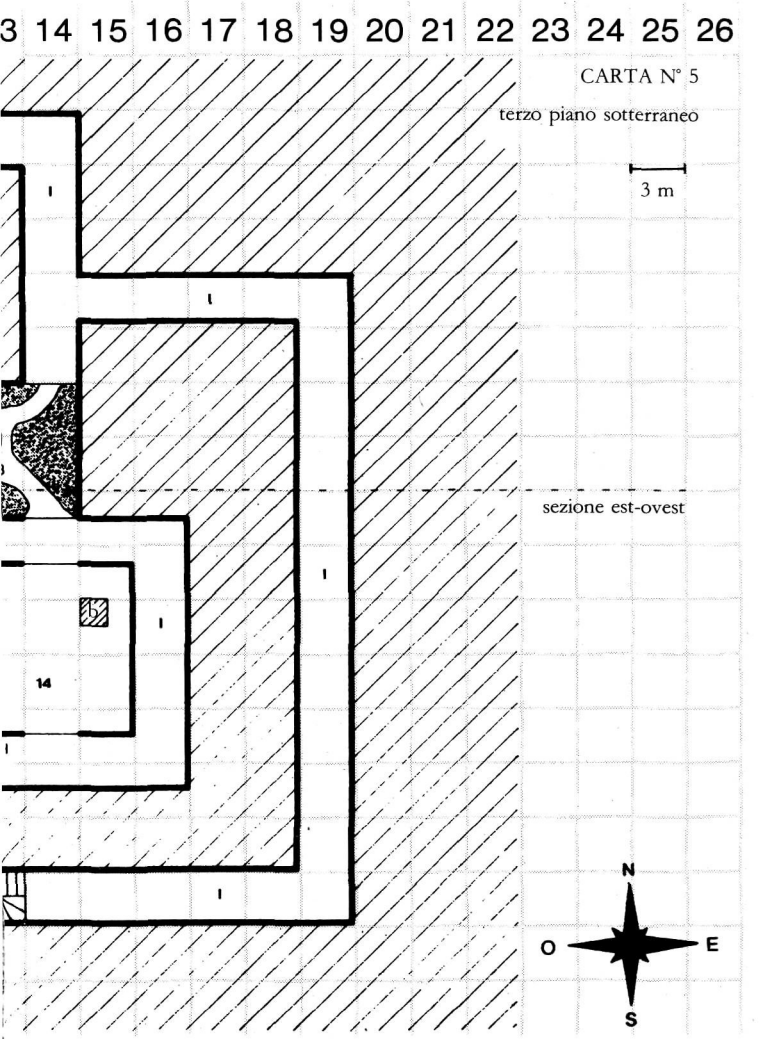

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
G
J
J
J
16


3 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
CARTA N° 3
primo piano sotterraneo
3 m
J
18
21
J
K
19
J
J
20
N
O
E
S


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
4
3
C
E
G
E
B
2
E
A
D
sistema
di passaggi
E
11
10


14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
CARTA N° 4
secondo piano sotterraneo
3 m
E
E
6
E
7
E
sezione est-ovest
E
8
b
12
E
F
9
F
N
O
E
S


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
G
1
1
1
15
1


3 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
CARTA N° 5
terzo piano sotterraneo
3 m
sezione est-ovest
14
N
O
E
S

Lista delle abbreviazioni

Abi = Abilità

Cor = Coraggio

Fas = Fascino

For = Forza

Int = Intelligenza

PA = Punti di Energia Astrale

PAtt = Punti di Attacco

PAvv = Punti d'Avventura

PFer = Punti di Ferita

PImp = Punti d'Impatto

PPar = Punti di Parata

PPro = Punti di Protezione

PV = Punti di Energia Vitale

1D6 = lancia una volta il dado a 6 facce

2D6 = lancia due volte ...

1D20 = lancia una volta il dado a 20 facce

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu | librogame®

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA
in due volumi:

L'AVVENTURA — A

LE REGOLE — B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' — 1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO — 2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

I SETTE CALICI FATATI — 3

Sette magiche coppe che consentirebbero di ricostruire la Spada delle Sette Virtù . . .

LA FIGLIA DEL CALIFFO — 4

Un'avventura **Da solo** in un fiabesco palazzo d'oriente.

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

NEL REGNO DEL TERRORE 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTA' PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

avventure stellari

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani?

I CAVALIERI DELLA GALASSIA 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando una nuova corsa all'oro...

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata...

LE COLLINE INFERNALI 1 in preparazione

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso...

oltre l'incubo

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo...

IL REGNO DELL'OMBRA 1 in preparazione

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto...

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

IL CASTELLO DI TENEBRA 1 in preparazione

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

Stampa: Editoriale Libraria - Trieste.

I SETTE CALICI FATATI

3

uno sguardo nel buio

Per affrontare questa avventura devi conoscere le regole di base del gioco intitolato **Uno sguardo nel buio Introduzione all'avventura fantastica.**

Riuscirai a spezzare il sortilegio dei sette calici fatati? Sotto la guida di un Narratore, che conosce tutti i segreti del mitico continente di Atlantide, un gruppo di Personaggi si lancia nel vortice della vicenda: un gioco in forma di dialogo, dove tocca ai partecipanti svolgere passo dopo passo il lungo filo della narrazione. Costruisci con cura il tuo Personaggio, scegli attentamente le armi, l'equipaggiamento, il percorso da seguire. Devi far presto, prima che le forze del male riprendano la magica spada! **In questo libro il protagonista sei tu.**

È un'avventura da giocare **In gruppo** per **3/5** Personaggi di Livello **1/4**.

70681955

copertina illustrata da Klaus Holitzka
ISBN 88-7068-195-5
L. 5.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu